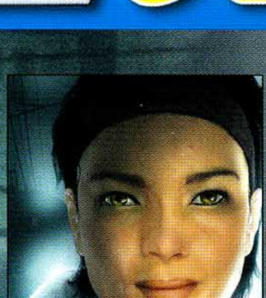
Port Royale 2: Demo, Test, Tipps

DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!

06/04 MA
€ 4,99

PC Games

Wissen, was gespielt wird


SEINE FREUNDE


SEINE FEINDE

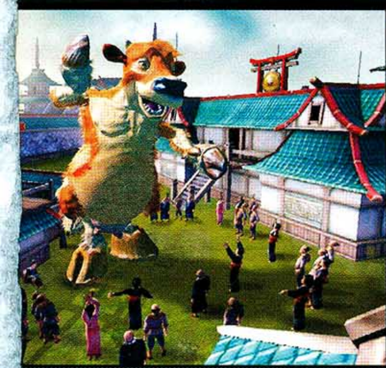

SEIN SCHICKSAL

- Videoreport auf DVD
- Studiobesuch bei Valve
- Neueste Version ausgiebig gespielt
- Vergleich mit Far Cry (dt.), Doom 3 und STALKER
- Exklusive Bilder
- Interview mit Gabe Newell
- Neue Fakten

GESPIELT + GEFILMT!

Half-Life 2

Nach dem Far Cry-Schock: Valve schlägt zurück!









VORSCHAU

BLACK & WHITE 2
Molyneux erklärt alle Neuheiten

SCHLACHT UM MITTELERDE
Gefechte gegen Hunderte von Orks

SÖLDNER: SECRET WARS
Macht vieles besser als Battlefield!

TIPPS & TRICKS

UT 2004 (DT.)
Die Profi-Tipps der Top-Clans

BLACK MIRROR
Spitzen-Adventure komplett gelöst

DTM RACE DRIVER 2
Wie Sie elegant die Kurve kratzen

TEST

PORT ROYALE 2
Demo auf DVD: Geniale Karibik-Wisim!

HITMAN: CONTRACTS
Ab 18: Nichts für blutige Anfänger

EURO 2004
Das offizielle Spiel: Besser als FIFA?

HARDWARE

TEST: DIE NEUE GEFORCE 6
Ab Mai: Doppelt so schnell wie Ati!

TEST: TFT-MONITORE
Richtig gute für richtig wenig Geld

TURBO TIPPS
UT 2004 (dt.) und DTM 2

EA SPORTS

It's in the game.™

ER DARF NICHT SPIELEN

DU SPIELST!



PlayStation 2









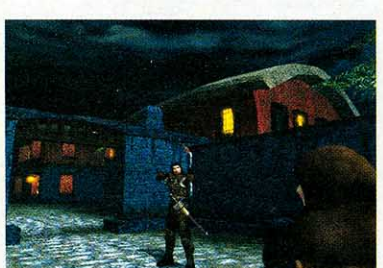
Euro2004game.ea.com

Euro2004.com

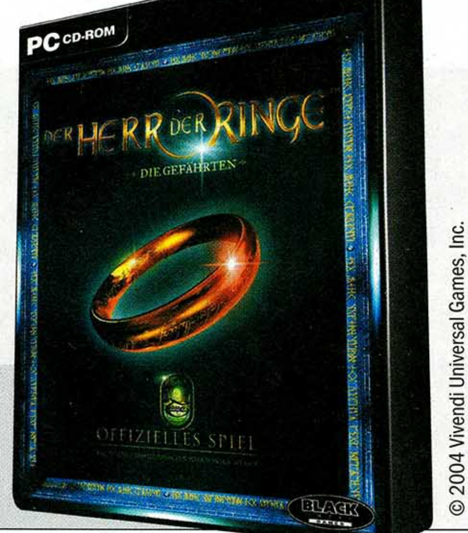
Führe DEIN Land zum Sieg mit UEFA EURO 2004™

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Buch statt Film: Action-Adventure aus der Tolkien-Feder



- Basiert auf der Buchlizenz
- Detailverliebte Umsetzung
- Spielen Sie Aragorn, Frodo und Gandalf
- 25 Levels
- Actionreiche Kämpfe mit Waffen und Zaubersprüchen
- Rollenspielähnliche Quests und Schleichabschnitte

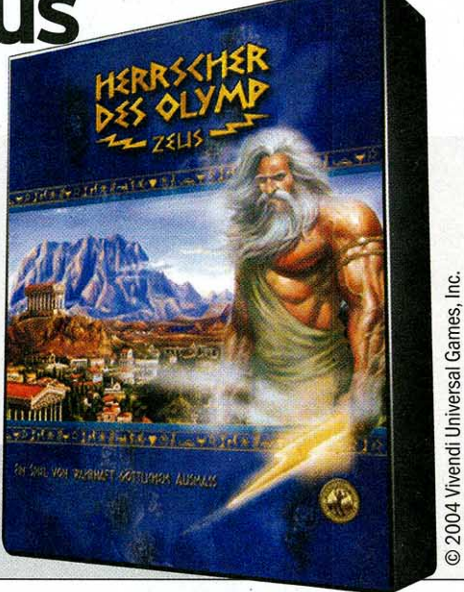


Herrscher des Olymp: Zeus

Sagenhafte Städtebau-Simulation für Einsteiger und Profis!



- Nachfolger des preisgekrönten **Pharao**
- Historische Bauwerke
- Sieben Stadtstaaten mit über 40 Episoden
- 3 umfangreiche Endlosspiele für langen Spielspaß
- Detaillierte und liebevolle Grafik
- 20 animierte Götter, Helden und Monster



VIDEOS

Über 80 Minuten Videos auf DVD!
Über 10 Minuten Videos auf CD!



VOR-ORT-REPORT:
Half-Life 2



VOR-ORT-REPORT:
Black & White 2 + The Movies

Weitere Videos auf DVD: Die Unreal-Engine 3, The Bard's Tale, Transportgigant, Alias, Ground Control 2, Harry Potter 3, Serious Sam 2, Spellforce: Breath of Winter, True Crime: Streets of L.A., World of Warcraft, Ragnarok Online, The Punic Wars, UEFA Euro 2004, Port Royale 2, DTM Race Driver 2 u. v. m.

TOP-DEMOS

16 Demos auf DVD!
3 Demos auf CD!

Port Royale 2
▶ Handeln, kämpfen, entern: Testen Sie die derzeit beste Wisim!

Black Mirror (dt.)
▶ Riesen-Demo: Düsteres Top-Adventure in deutscher Sprache mit Star-Besetzung!

Söldner: Secret Wars
▶ Deutsche Beta-Demo: Jetzt den Battlefield-Rivalen testen!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶ Single- und Multiplayer-Demo: Sam Fishers gefährlichster Auftrag

Dual-DVD: Manhattan Chase, Shanghai Street Racer, Trackmania Sinlge- und Multiplayer-Demo, Blue Sabers, Colin McRae 4 Multiplayer, DTM Race Driver 2 (neu), Joint Ops, One Must Fall Battlegrounds, Wanted Guns, The Westerner
Auf drei CD-ROMs: Black Mirror (dt.), Port Royale 2, Söldner: Secret Wars!

AB-18-DEMOS*

Ab-18-Edition



Exklusiv-Demo: **Perimeter**
▶ Innovatives Echtzeit-Strategiespiel mit spektakulärer 3D-Terraforming-Technologie!

*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de) oder im Ausland

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 190!



EDITORIAL

PETRA FRÖHLICH

Legales Insider-Wissen

Dienstag | 16. März 2004

Missgunst und Neid begleiten Heinrich Lenhardt zu seinem Termin bei Valve: Zum allerersten Mal dürfen er und handverlesene Journalisten das mit Abstand meisterwartete PC-Spiel in aller Ruhe eigenhändig spielen – **Half-Life 2**! Neben einem Video-Report samt Gabe-Newell-Interview liefert Ihnen unser Übersee-Reporter exklusive Screenshots und Live-Eindrücke im Shooter-Special ab Seite 48. Dort erfahren Sie auch, mit welchen technischen und spielerischen Features **Half-Life 2**, **Doom 3** und **STALKER** in der Ära nach **Far Cry (dt.)** punkten wollen.

Mittwoch | 14. April 2004

Als einziges IVW-geprüftes Spielemagazin kann PC Games die Heft-Verkäufe im Vergleich zum 1. Quartal 2003 steigern. 255.881 Stück gingen durchschnittlich über die Ladentische, die Tuning-Spezialisten von **PC Games Hardware** erreichen mit über 117.000 Heften ihr bislang bestes IVW-Ergebnis. Logisch, dass wir Sie auch in Zukunft Monat für Monat mit PC Games begeistern wollen. Für diese Ausgabe hat die Redaktion erneut eine Reihe exklusiver Inhalte auf die Heft-CDs und -DVDs gepackt, darunter die deutsche Riesen-Demo zum Adventure-Kracher **Black Mirror** und – passend zum Test ab Seite 106 – die Demo zur Referenz-Wirtschaftssimulation **Port Royale 2**.

Mittwoch | 14. April 2004

Warum noch monatelang auf **World of Warcraft** warten, wenn man hier und jetzt in eine riesige und faszinierende Fantasy-Online-Rollenspiel-Welt eintauchen kann? Der CD-, DVD- und Magazin-Auflage liegt eine Bonus-DVD bei, mit der Sie ganz einfach **Saga of Ryzom** ausprobieren können. Einlegen, Client installieren und losspielen – eine Vorschau lesen Sie auf Seite 96, eine Kurz-Anleitung gibt's auf Seite 195.

Donnerstag | 15. April 2004

„Nach 13 intensiven Jahren mit vielen starken und innovativen Spielen – zuletzt den beiden sehr erfolgreichen **Anno**-Teilen – haben wir erkannt, dass es an der Zeit ist, eine Pause einzulegen und diese für eine Neuorientierung zu nutzen“, schreibt uns das Team von Max Design. „Wir möchten die Gelegenheit nutzen und allen Fans unserer Spiele für die bisherige Unterstützung herzlich danken.“ Huch, was ist denn da los? PC Games hat recherchiert und enthüllt ab Seite 28 exklusiv die **Anno**-Zukunftspläne.

Freitag | 16. April 2004

Ab heute ist **Far Cry (dt.)** wieder erhältlich: Nach dem überraschenden Rückruf der Erstauflage bietet Ubisoft nun die USK-geprüfte Version an (Report ab Seite 26). Da bis kurz vor Redaktionsschluss nicht klar war, ab wann Ubisoft die überarbeitete Fassung ausliefern darf, verschiebt sich der angekündigte Sandbox-Editor-Kurs auf die Ausgabe 07/04.

Montag | 19. April 2004

In Zusammenarbeit mit Wings Simulations, Jowood und Bigben können wir Ihnen ein besonderes Ereignis auf CD und DVD anbieten: die offizielle deutsche Beta-Demo des ambitionierten **Battlefield**-Rivalen **Söldner: Secret Wars** – exklusiv! Bei Ihren ersten Schritten helfen Ihnen die Tipps ab Seite 194, viele der innovativen Features werden zudem in einem Special ab Seite 36 erklärt. Extra-Tipp: Während die PC-Games-Demo US-Waffen und -Fahrzeuge enthält, werden die **PC Action**-Leser mit den Pendants russischer Bauart angreifen. Wir zählen auf Sie!

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... und Valve-Boss Gabe Newell sind richtig dicke Kumpels geworden: Einen Tag lang informierte sich der PC-Games-Reporter direkt vor Ort über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen **Half-Life 2** (Titelstory ab Seite 50).

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... ist reif für die Couch: In London lässt er sich von Peter Molyneux sowohl **Black & White 2** als auch **The Movies** ganz genau erklären. Vor allem die Hollywood-Simulation überraschte Christian durch Unmengen witziger Details.

RÜDIGER STEIDLE ...



... wird zum Ritter der Leidenschaft: In **Knights of Honor** steckt so viel, dass der Vorführnachmittag mit Sunflowers-Produzent Frank Fay kaum ausreicht. Ab Seite 70 bringen wir Sie auf den neuesten Stand.

Inhalt 6/2004

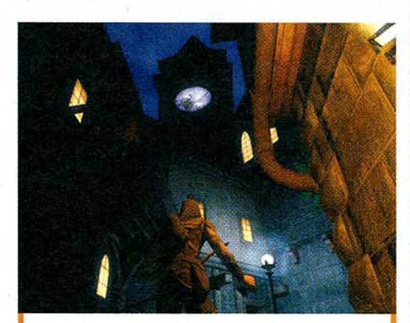
Aktuelles

Editorial 5
Hitlisten 20
Leser-Charts 20
Release-Termine 18

News
Add-on zu DAoC 11
Agatha-Cristie-Spiel 11
Brothers in Arms 14
Call of Duty: United Offense 12
Chris Beatrice 12
Close Combat 12
Deus Ex 2 + Thief 3 10
DTM Race Driver 2 14
Eidos 14
Fallout 3 11
FIFA 2005 15
Führungswechsel bei EA 11
Gangland 14
Ghost Recon 2 10
Gothic 3 15
GTA: San Andreas 11
HoopWorld 14
IL-2: Pacific Fighters 14
King Kong 14
Kolumne: Online-Spielspaß 10
Mark Rein über Far Cry 11
Medieval Lords 15
Myst 4 14
Neues Bioware-RPG? 11
Novadrome 11
Operation Matriarchy 11
Pacific Storm 15
Project Freedom 11
Red Dead Revolver 14
Splinter Cell 3 11
The Moment of Silence 11
The Roots 10
Transport Tycoon 12
Unreal-Engine 3 14

Die Akte Far Cry 26
Zwei Wochen war **Far Cry (dt.)** aus den Regalen verschwunden. PC Games erklärt die Hintergründe.

Die Zukunft von Anno 1503 28
PC Games exklusiv: Warum Sunflowers ein neues Team mit der Entwicklung von **Anno 3** beauftragt hat.



Thief 3
Thief 3 macht Sie zum Profi-Einbrecher. Und als solcher dürfen Sie schleichen, Schlösser knacken und alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Vorschau

Pixelpracht 32

Strategie
Black & White 2 90
Codename-Panzers-Gewinnspiel 30
Ground Control 2 94
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 84
Knights of Honor 70
The Movies 76
Transportgigant 72

Action
True Crime: Streets of L.A. 34
Söldner: Secret Wars 36
Shooter-Vergleich 48
Half-Life 2 50
Doom 3 56
STALKER 58
Thief 3 60
Alias 68

Abenteuer
Saga of Ryzom 96
World of Warcraft vs. Everquest 2 98

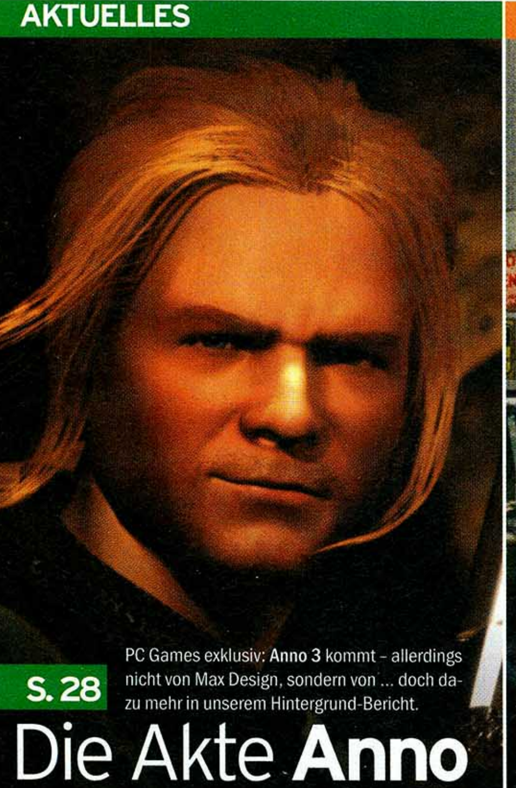
Sport
Mashed 100

Test

So testen wir 104
Testcenter: Infos auf einen Blick 105

PC-Games-Einkaufsführer
Classics und Budgetspiele 149
Neuerscheinungen 148
PC-Games-Top-100: Referenzspiele 146
Schwarze Liste 148
Spielesammlungen 148

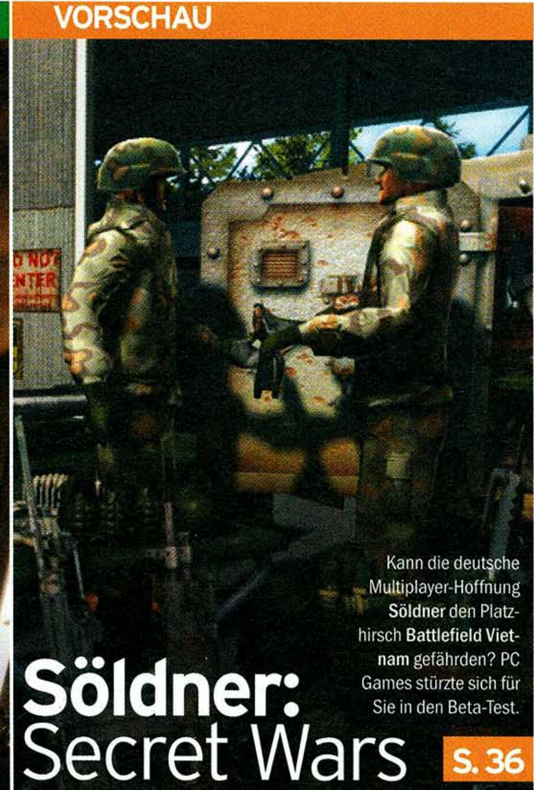
AKTUELLES



S. 28
PC Games exklusiv: **Anno 3** kommt – allerdings nicht von Max Design, sondern von ... doch dazu mehr in unserem Hintergrund-Bericht.

Die Akte **Anno**

VORSCHAU

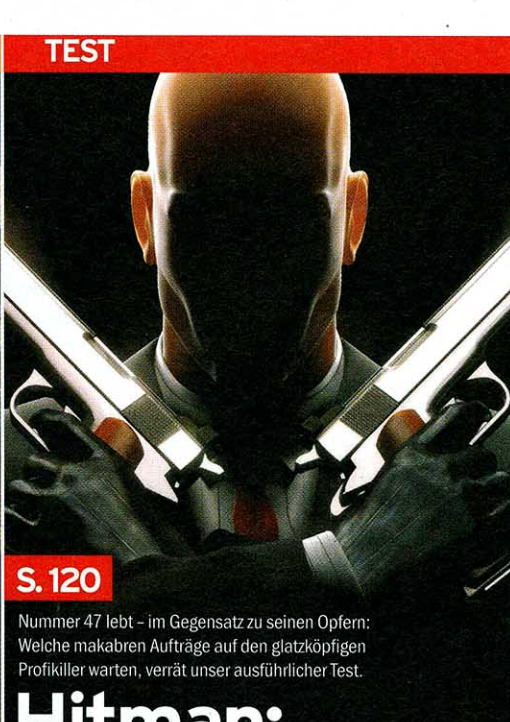


Kann die deutsche Multiplayer-Hoffnung **Söldner** den Platzhirsch **Battlefield Vietnam** gefährden? PC Games stürzte sich für Sie in den Beta-Test.

Söldner: Secret Wars

S. 36

TEST



S. 120
Nummer 47 lebt – im Gegensatz zu seinen Opfern: Welche makabren Aufträge auf den glatzköpfigen Profikiller warten, verrät unser ausführlicher Test.

Hitman: Contracts



Port Royale 2

Port Royale fesselte ganze Heerscharen von Handelsstrategen für Wochen an den Bildschirm. Wir prüfen, ob der Stapellauf des Nachfolgers gelungen ist.

Zusatz-CDs und Add-ons 148

Strategie
Bonaparte 117
Port Royale 2 106
Singles: Feedback 115
Punic Wars 116
Battle Mages 117
Crusader Kings 117
Wildlife Park: Wild Creatures 117

Action
Battlefield Vietnam: Feedback 119
Hitman: Contracts 120
Dead Man's Hand 128

Abenteuer
The Westerner: Feedback 131
Ragnarok Online 132

Sport
Colin McRae Rallye 4: Feedback 135
DTM Race Driver 2 136
Euro 2004 142
Trackmania 144

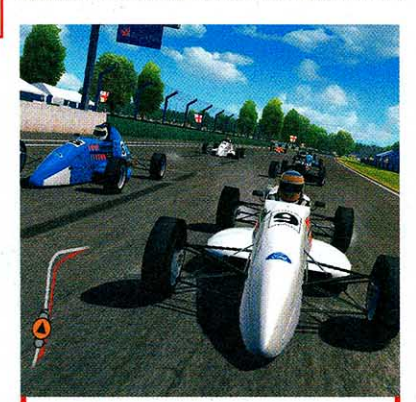
Tipps & Tricks

Cheats 154
Hardware-Hilfe 157
Inhalt 151
Kurztipps 152
Tuning: DTM Race Driver 2 156
Tuning: Unreal Tournament 2004 (dt.) 155

Komplettlösung/Spieletipps
Port Royale 2 159
Unreal Tournament 2004 (dt.) 163
DTM Race Driver 2 169
Black Mirror 171

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro 188
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro 188



DTM Race Driver 2

Ein realistisches Schadensmodell und eine Vielfalt an verschiedenen Motorsport-Wettbewerben machen **DTM Race Driver 2** zu einem echten Spielspaßgaranten.

Hardware: Referenz-Produkte 188
Rechner des Monats 188

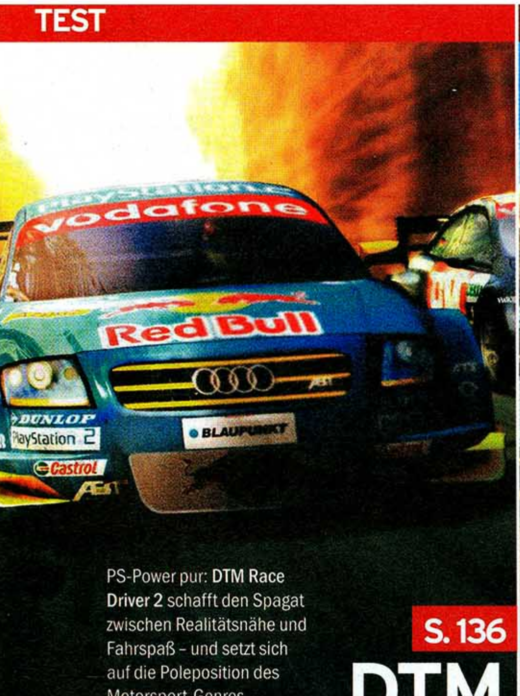
News
Neue Ati-Chips mit 16 Pixel-Pipelines 174
MSI Radeon 9800 Pro Plus-TD128 174
Benq Joybook 8100 174
Intel: Neues Bezeichnungsschema für Prozessoren 174
Nokia N-Gage QD 174
10 Jahre Terratec 175
Neue Spieler-Mousepads von Frozen Silicon 175
Traxdata RW2510 175
Teac S1902C 175
AMD schließt 64-Bit-Partnerschaften 175
T-DSL: Fastpath ohne Einrichtungsgebühr 175

Hardware-Thema
Geforce 6800 Ultra 176
Onboard-Sound 178
TFT-Monitore 182
Shuttle Mini-PC 186
Logitech MX 510 187
Podium Mauspad 187
Abit IC7 187

Service

CD-Anleitung 192
DVD-Anleitung 190
Impressum 200
Inserentenverzeichnis 200
Kontaktadressen 200
Leserbriefe 198
Rossis Rumpelkammer 196
Schnappschuss 197
Vor zehn Jahren ...? 202
Vorschau 202
Anleitung Vollversionen 193
Anleitung Clients 194

TEST

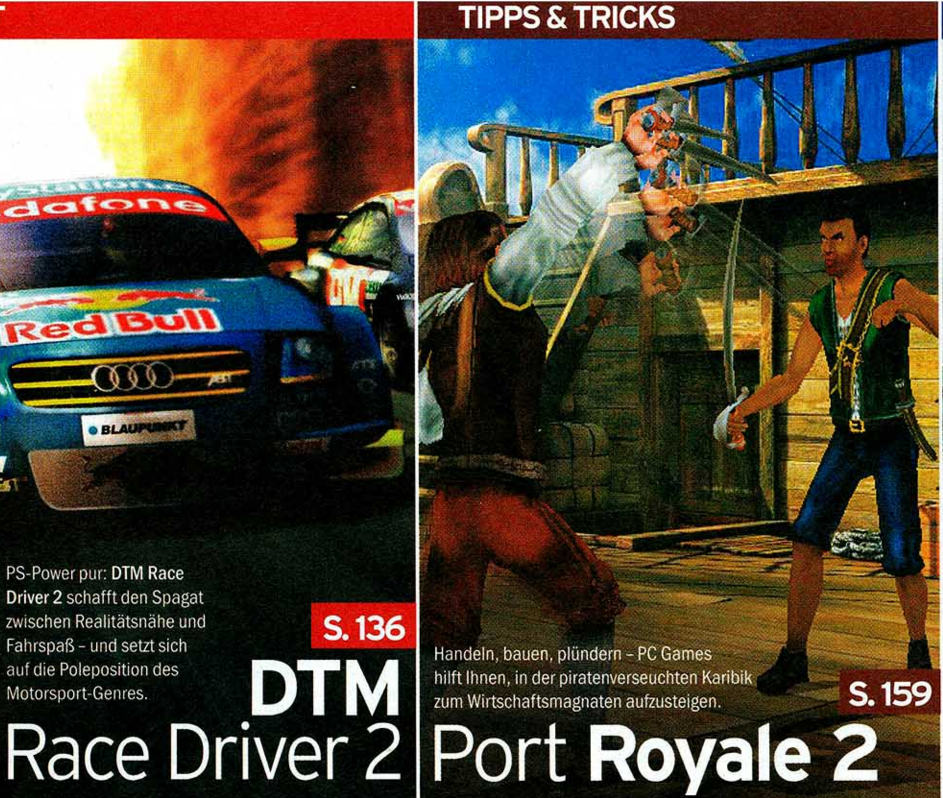


PS-Power pur: **DTM Race Driver 2** schafft den Spagat zwischen Realitätsnähe und Fahrspaß – und setzt sich auf die Poleposition des Motorsport-Genres.

S. 136

DTM Race Driver 2

TIPPS & TRICKS

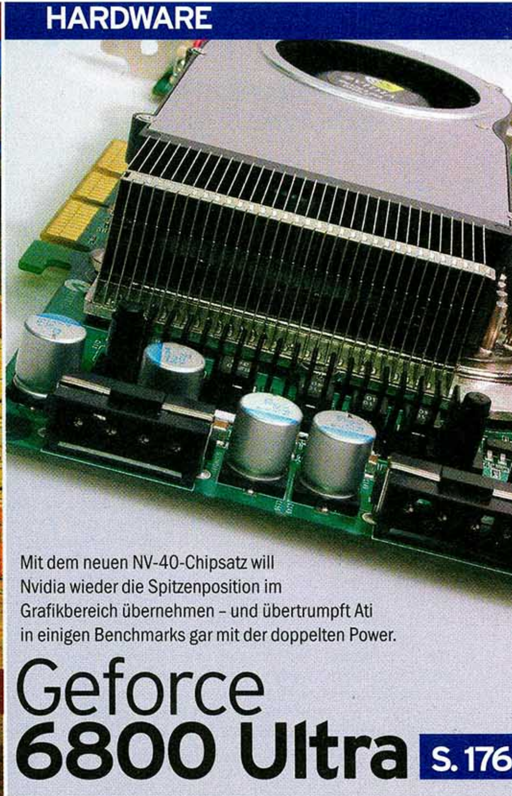


Handeln, bauen, plündern – PC Games hilft Ihnen, in der piratenverseuchten Karibik zum Wirtschaftsmagnaten aufzusteigen.

S. 159

Port Royale 2

HARDWARE



Mit dem neuen NV-40-Chipsatz will Nvidia wieder die Spitzenposition im Grafikbereich übernehmen – und übertrumpft Ati in einigen Benchmarks gar mit der doppelten Power.

Geforce 6800 Ultra

S. 176

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



Das Geschäft mit dem nicht vorhandenen Spielspaß

Es gibt Leute, die sind Online-Rollenspieler von Beruf. Der ist zwar nicht staatlich anerkannt, aber der erste Stein zum Eigenheim lässt sich damit locker legen. Ebay ist randvoll mit Geboten um Spielgeld und hochgezüchteten Charakteren aus Everquest und Konsorten. Die Preise lassen im Verhältnis sogar Anwaltshonorare verblassen: Eine Million Adena, die Währung aus dem koreanischen Online-Rollenspiel Lineage 2, sind durchschnittlich 200 US-Dollar wert. Für einen Level-40-Charakter, maßgeschneidert auf die Wünsche des Käufers und lieferbereit in 42 Tagen, verlangen Anbieter schon mal 1.200 US-Dollar.

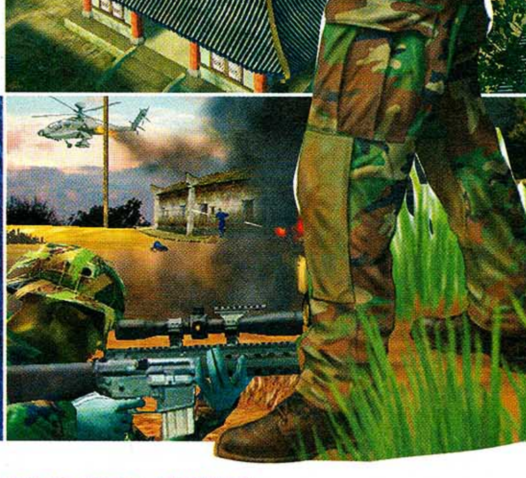
Solche Summen sind Indiz dafür, dass etwas falsch läuft mit dem Design von Online-Rollenspielen. Leute geben Geld für etwas aus, das sie sich eigentlich erst erspielen müssten. Was heißt: Das Spiel macht keinen Spaß. Es kauft sich ja auch niemand Gothic-2-Spielstände („Für 50 Euro sofort in Akt 3!"). Für Einzelspieler-Titel gilt der alte Spruch: Der Weg ist das Ziel. Man genießt die Zeit als Schwächling und arbeitet sich allmählich zum Superhelden hoch. Online-Rollenspiele versagen in dieser Beziehung noch: Stundenlang auf die gleichen Monster einzuschlagen, das ist wie Fließbandarbeit. In Fachkreisen nennt man das Level-Tretmühle. Der Antrieb ist die Illusion, dass zum Ende hin alles besser wird – ein Trugschluss eben, denn je weiter man fortschreitet, desto zäher geht's voran. Trotz besserer Fähigkeiten. Fürs oben genannte Lineage 2 müssen Sie etwa mit rund 1.200 Stunden rechnen, um von Level 74 auf 75 zu kommen.

Eine Firma hat erkannt, dass Spaß an erster Stelle stehen muss: Blizzard weckt mit World of Warcraft nicht den Ehrgeiz, einen möglichst hohen Level zu erreichen, sondern die Motivation am Spielen an sich. Nicht enden wollende Quests nehmen den Spieler an die Hand und führen ihn kreuz und quer durchs wundervoll gestaltete Fantasy-Gebiet; jedes Pixel ist eine Entdeckung, jedes Areal ein neues Abenteuer. Ich bezweifle, dass World-of-Warcraft-Charaktere ganze Ebay-Seiten ausfüllen werden ... THOMAS WEISS

GHOST RECON 2

Taktik-Gefechte in Ostasien

Ende des Jahres rückt der Elite-Trupp „The Ghosts" wieder aus: Dann erscheint **Ghost Recon 2**, der Nachfolger zu Tom Clancys Taktik-Shooter. Entwickler Red Storm Entertainment nennt Ostasien als Einsatzgebiet und verspricht eine stark verbesserte Grafik: Die Havoc-2-Engine kümmert sich um die Physik und lässt Gebäude realistisch einstürzen. Es wird auch möglich sein, Helikopter und Flugzeuge vom Himmel zu schießen. Wenig ist über die Story bekannt. Die Geschichte spielt in naher Zukunft und soll im Gegensatz zum Vorgänger emotionale Dichte aufweisen. Die Entwickler nennen außerdem eine neue Kameraperspektive, deren Funktion auf der E3 enthüllt wird.

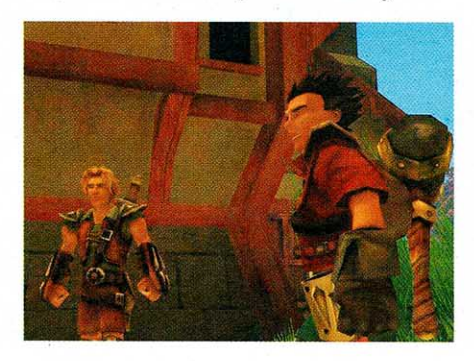




THE ROOTS

Action-Adventure aus Polen

Im September will der polnische Newcomer Tannhauser Gate das Action-Rollenspiel **The Roots** fertig stellen. Darin kämpfen Figuren im fernöstlichen **Final Fantasy**-Look gegen Monster. Schauplatz ist die Fantasy-Welt Lorath, die sich in 24 Areale unterteilt. Die Gefechte entsprechen einem Mix aus Runden-Strategie und Echtzeit; die Entwickler planen hierfür einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler zu Werke gehen.



DEUS EX 2 + THIEF 3

Smiths verlassen Ion Storm

Im April verlor Ion Storm die Chefdesigner der zwei zugkräftigsten Titel. Zunächst ging Randy Smith, während sich **Thief: Deadly Shadows** noch mitten im Beta-Testing befand. Kurze Zeit später wurde auch das Ausscheiden von Harvey Smith bekannt, der für **Deus Ex 2** verantwortlich zeichnete. Während Harvey in einem Interview mitteilte, ein eigenes Entwicklerstudio gründen zu wollen, sind Randys Zukunftspläne noch ungewiss.



THE MOMENT OF SILENCE

Adventure-Hoffnung

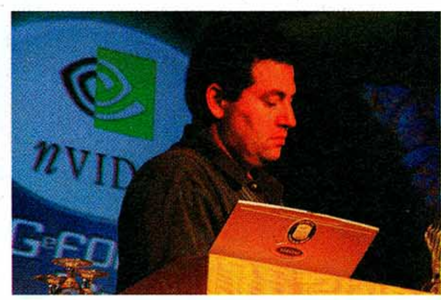
Im Herbst dieses Jahres veröffentlicht Entwickler House of Tales (**Das Geheimnis der Druiden**) zusammen mit DTP das Point&-Click-Adventure **The Moment of Silence**. Der Spieler deckt darin die Machenschaften eines Überwachungsstaates auf, der jenem in George Orwells **1984** sehr nahe kommt. Auf Ihrer Suche nach der Wahrheit führen Sie Multiple-Choice-Gespräche mit über 35 Charakteren und durchstöbern 75 Locations, die zwar im 2D-Look gehalten sind, aber mit technisch aufwendigen Partikeleffekten verschönert wurden.



MARK REIN

Epics Vize-Präsident beurteilt **Far-Cry-Engine**

Zu Nvidias Geforce-6800-Ultra-Einführung in Genf wurde auch der Vize-Präsident von Epic, Mark Rein, eingeflogen. Dieser äußerte sich negativ über die **Far Cry**-Engine und sprach von katastrophalen Licht-und-Schatten-Berechnungen sowie schlimm aussehenden Innen-Levels. Er lobte jedoch die „fantastischen Wassereffekte“. Zudem sehe die Grafik laut Rein wie Plastik aus. Allerdings war diese Aussage vermutlich auf unglücklich gewählte Präsentations-TFTs seitens Nvidia bezogen.



GTA: SAN ANDREAS

Rockstar verrät Details

Bekannt ist nun, dass die Stadt von **San Andreas** größer als Vice City sein und Schnellstraßen enthalten wird, auf denen Rennen stattfinden. Der Entwickler spricht auch von einem Stunt-Crater-Modus. Titel, die im Radioprogramm laufen, stammen unter anderem von 50 Cent und Justin Timberlake. Den Spielcharakter basteln Sie in **San Andreas** selber zusammen. Der Veröffentlichungstermin der PC-Version ist noch nicht bekannt.

OPERATION: MATRIARCHY

Angriff der Emanzen

Da beklage sich noch jemand über mangelnden Einfallsreichtum von Spiele-Entwicklern. In diesem Ego-Shooter des russischen Entwicklers MADia wurde die gesamte weibliche Bevölkerung des Planeten Velian von einem Virus infiziert und herrscht nun über das vermeintlich stärkere Geschlecht. Im ersten Quartal 2005 schlagen Sie als verbliebener Testosteron-Söldner in über 20 Levels zurück und befreien die versklavten Herren der Schöpfung.



PROJECT FREEDOM

Endlich wieder **Weltraum-Action**

Bereits Anfang Mai soll das Actionspiel **Project Freedom** von Entwickler City Interactive (**Wings of Honour**, **Smash Up Derby**) erscheinen. Als Pilot verschiedener Raumgleiter durchleben Sie eine spannende Science-Fiction-Story und gehen sowohl im Weltall als auch auf Planetenoberflächen auf Banditenjagd. Vertrieben wird die Weltraum-Oper von CDV.



Agatha-Christie-Spiele

Die Krimis der britischen Kultautorin werden in fünf Computerspielen umgesetzt: Man schlüpft in die Rolle des Detektivs Poirot, untersucht Spuren, vernimmt Verdächtige und löst auf diese Art Mordfälle. Die Rechte sicherte sich die britische Firma Chorion.

Splinter Cell 3?

Aus folgendem Grund wird derzeit darüber spekuliert, dass Ubisoft bereits hinter verschlossenen Türen am nächsten Splinter-Cell-Teil arbeitet: Der Grafikkarten-Hersteller Nvidia veröffentlichte eine Liste mit Spielen, die 3.0-Shader unterstützen. Darauf zu lesen: Splinter Cell X.

Novadrome

Die Carmageddon-Macher geben wieder Gas: Novadrome heißt das neue Rennspiel von Stainless Games. Darin treten Gladiatoren mit getunten Offroad-Buggys gegeneinander an. Schauplatz ist der Planet Nova. Wann der Titel erscheinen wird, steht noch nicht fest.

Neues Bioware-RPG?

Kürzlich erklärte Bioware offiziell, dass Neverwinter Nights 2 nicht entwickelt wird. Dafür macht jetzt ein anderes Gerücht die Runde: Man vermutet, dass Biowares neues Sci-Fi-Rollenspiel Star Citadel heißen wird – ein Name, den sich die Firma markenrechtlich hat schützen lassen.

Jetzt doch: Fallout 3

Fallout 3 wurde vor einigen Wochen eingestellt. Jetzt möchte Interplay die Entwicklung in die Hände eines externen Studios geben, um das Endzeit-Rollenspiel doch noch auf den Markt zu bringen. Das ging nicht nur aus dem Finanzbericht der Firma hervor, sondern wurde auch von Interplay-Chef Herve Caen bestätigt.

Dark Age of Camelot: Add-on

Für den Dezember dieses Jahres ist ein weiteres Add-on zum Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot angekündigt: In Catacombs erkunden Sie vor allem unterirdische Höhlensysteme. Für die drei Reiche des Spiels soll es jeweils eine zusätzliche Spielerklasse geben.

Führungswechsel bei EA

John Riccitiello, bisheriger Präsident von Electronic Arts, räumt seinen Platz und möchte ein eigenes Unternehmen ins Leben rufen. Bis ein Nachfolger gefunden ist, wird CEO Larry Probst übergangsweise Riccitiellos Aufgaben übernehmen.

Was macht eigentlich ... Chris Beatrice?



Chris Beatrice ist seit neun Jahren im Spielegeschäft: Er arbeitete maßgeblich an Lords of the Realm und Lords of Magic mit. Zuletzt leitete er die Entwicklung des Aufbau-Strategiespiels Pharaoh. Vor zwei Jahren gründete er Tilted Mill, wo Children of the Nile entsteht.

PC Games: Hättest du Lust, ein Spiel zu entwickeln, das nicht im Strategie-Genre angesiedelt ist?

Beatrice: „Wir sind ehrlich gesagt nicht gerade heiß darauf, in andere Sparten vorzustoßen. Obwohl Strategiespiele früher oft für weniger dynamisch als andere Arten von Spielen gehalten wurden, waren sie doch immer die einzigen, bei denen jeder einzelne Spieler einen völlig individuellen Lösungsweg einschlagen konnte. Dementsprechend hoch war der Wiederspielwert. Unserer Meinung nach ist es das dynamischste Genre überhaupt."

PC Games: Wie würdest du **Children of the Nile** in drei Sätzen beschreiben?

Beatrice: „**Children of the Nile** stellt in einem sonst stagnierenden Genre einen merklichen Sprung nach vorne dar und ist der bisherige Höhepunkt des Städte-Aufbaus. Es funktioniert auf vier Ebenen: Man entwirft und baut Städte, in denen Leute leben und arbeiten; diese Bewohner werden von einer individuellen KI gelenkt. Daraus entsteht eine Gesellschaft, die zwar nicht fassbar existiert, aber aus der Verbindung aller Personen und Dinge in der Stadt resultiert. Man lenkt diese Gesellschaft als buchstäblicher Gott, um wunderbare Bauwerke und ein einzigartiges, beständiges Imperium zu errichten."

PC Games: Inwiefern unterscheidet sich **Children of the Nile** von Spielen wie **Civilization** und **Pharaoh**?

Beatrice: „In **Children of the Nile** ist die Bevölkerung ‚real', das heißt, jeder Bürger hat eine einzigartige KI, einzigartige Bedürfnisse und einzigartige Fähigkeiten. Demzufolge sind alle Bewohner der Stadt untereinander verbunden und von ihrem Gott-König abhängig. Die Spielmechanismen sind zwar außergewöhnlich komplex, aber leicht verständlich, weil nicht auf obskuren Regeln basierend, die schlichtweg keinen Sinn machen. Wenn man bereits Aufbau-Strategiespiele gespielt hat, wird man das Spiel im Nu bis ins Detail verstehen."

PC Games: Wieso macht ihr euer neues Spiel in 3D-Grafik?

Beatrice: „Es gibt eine Menge guter Spiele mit 2D-Engine – dennoch gibt es im Endeffekt keine Möglichkeit, einen so hohen Detailgrad, wie wir ihn brauchen, ohne 3D-Grafik zu realisieren. Der Spieler muss glauben, dass er auf einen echten Platz schaut. Er soll die Hitze der Wüste spüren und sich in den Bann des seicht fließenden Nils ziehen lassen. Zudem wissen wir um den Einfluss, den die 3D-Technik auf das Spielgefühl eines Strategiespiels hat, und welche Bedenken viele Strategiespieler bezüglich 3D-Grafik haben."



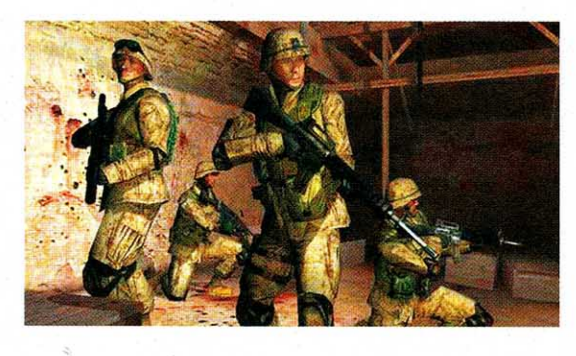
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Vereint **zuschlagen**

Was die Entwickler vor kurzem im PC-Games-Interview angedeutet hatten, ist nun offiziell: Im Herbst erscheint ein Add-on für **Call of Duty (dt.)**. **United Offensive** soll je eine Kampagne für die Briten, die Amerikaner und die Sowjets liefern und das Hauptprogramm um drei Mehrspielermodi (Panzerschlacht, Domination, Capture the Flag) erweitern. Verantwortlich für die Zusatz-CD zeichnen aber nicht die Erfinder des Orignals von Infinity Ward, sondern die **Enemy Territory (dt.)**-Macher Grey Matter – ein nahezu untrügliches Zeichen dafür, dass Infinity Ward bereits an **Call of Duty 2** arbeitet.

CLOSE COMBAT

Realistischer **Taktik-Shooter geplant**



Take 2 belebt die **Close Combat**-Reihe wieder: **Red Phoenix** soll 2005 erscheinen und ein Echtzeit-Taktikspiel im Stil der Vorgänger werden, allerdings ein modernes Szenario nachstellen. Mit **Close Combat: First to Fight** ist außerdem für Ende 2004 ein Taktik-Shooter im Stil von **America's Army** geplant, der den Spieler in den Irak und nach Afghanistan führt.

LOCOMOTION

Transport **Tycoon 2**

Rollercoaster Tycoon-Erfinder Chris Sawyer bastelt an einer neuen 2D-Wirtschaftssimulation im Stil seines Klassikers **Transport Tycoon**. Obwohl der Arbeitstitel **Locomotion** lautet, stehen Ihnen nicht nur Züge, sondern ähnlich wie bei **Transportgigant** (Vorschau Seite 72) eine Vielzahl Transportmittel für Ihre Verkehrsgesellschaft zur Verfügung. Termin: schon diesen Winter.



Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
von JC
eimen
ünfzig
das
seine
eller
nen
Ver-
ung
der

kelt
er-
er
er

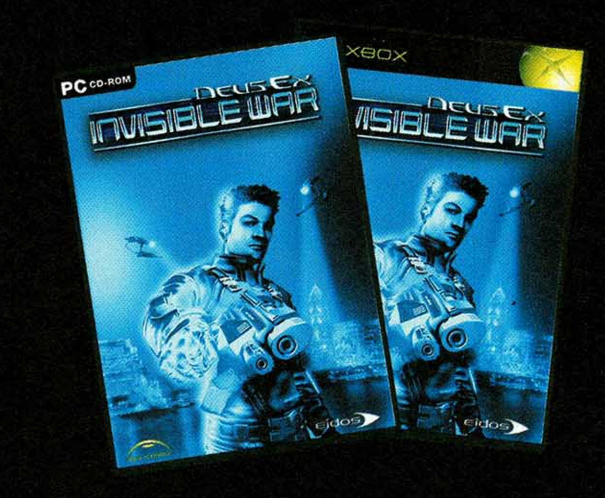
Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos	**GRAFIK**	–%
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre	**SOUND**	–%
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com	**STEUERUNG**	–%
		ATMOSPHÄRE	–%
		SPIELDESIGN	–%
		MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%



100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.















Ubisoft kommt auf den Affen

Ubisoft sicherte sich die Lizenzrechte an Peter Jacksons King-Kong-Remake. Nähere Details über Spielkonzept oder Veröffentlichungstermin sind noch nicht bekannt, der Herr-der-Ringe-Regisseur soll jedoch eng in die Entwicklung einbezogen werden.

Basketball mit Unreal-Engine

Für die Basketball-Simulation HoopWorld hat der Entwickler Streamland die Unreal-Engine lizenziert. Neben der so gesicherten Grafikqualität erwartet die Spieler jedoch auch ein ungewöhnliches Spielkonzept: In HoopWorld zählen nicht nur die geworfenen Körbe, sondern auch möglichst spektakuläre Tricks, die Sie auf dem Spielfeld vollführen müssen.

Maddox Games mit neuer Flugsimulation

Im Herbst schicken Sie die Macher von IL-2 Sturmovik mit Pacific Fighters in den Zweiten Weltkrieg. In über 40 Flugzeugen von der F6F Hellcat bis zur Supermarine Seafire machen Sie hier 16 historisch verbriefte Schauplätze unsicher.

Unreal Engine 3

Im Rahmen der diesjährigen Game Developers Conference hat Epic erste Details zur dritten Generation seiner Unreal-Engine bekannt gegeben. Neben einer neuen Bump-Mapping-Technologie namens Virtual Displacement zaubert die Unreal Engine 3 auch eine Vielzahl frischer Lichteffekte auf den Bildschirm.

Neue Eidos-Spiele

Prominente Fortsetzungen kündigt Eidos im jüngsten Finanzbericht für das Geschäftsjahr 2005 (Juli 2004 bis Juni 2005) an: Neben einem Taktik-Shooter im Commandos-Universum sind auch Freedom Fighters 2, Championship Manager 5 und die beiden unbekannten Titel Crash and Burn sowie 25 to life geplant.

DTM Race Driver 2

Nach Eidos wagt nun auch Codemasters den Umstieg: DTM Race Driver 2 wird ausschließlich auf DVD ausgeliefert. Die andernfalls erforderlichen fünf CDs seien den Spielern nicht zuzumuten, so der Publisher.

Myst 4 enthüllt

„Das schönste Myst aller Zeiten" soll die vierte Folge der Adventure-Serie laut Ubisoft Montreal werden. Myst 4: Revelation soll direkt an die Handlung der ersten drei Teile anschließen und sich spielerisch am ersten Myst orientieren.



BROTHERS IN ARMS

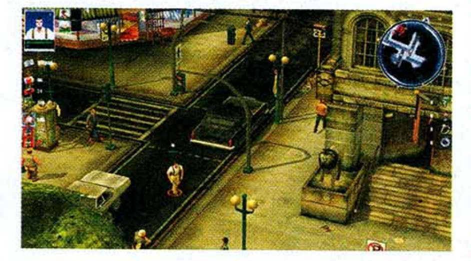
Zurück in den WW2

Medal of Honor: Allied Assault (dt.) und **Call of Duty (dt.)** haben den Trend gesetzt: Im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Ego-Shooter stehen in der Spielergunst weit oben. Grund genug für Gearbox Software, die nächste Eigenentwicklung nach der PC-Adaption von **Halo** genau dort spielen zu lassen. Als Sgt. Matt Baker führen Sie eine Fallschirmspringer-Einheit ab dem D-Day durch das Kriegsgeschehen. Neben der schicken Grafik hebt sich das Spiel unter anderem durch eine taktische Karte, auf der Sie Ihren Soldaten Befehle erteilen, von der Konkurrenz ab. Die Einzelspielerkampagne soll satte 21 Missionen umfassen.

GANGLAND

Deutscher Marlon Brando an Bord

Bigben Interactive engagierte für die deutsche Version des Mafia-Strategie-Action-Mix **Gangland** (erscheint am 19. Mai) unter anderem Helmut Krauss, die deutsche Stimme von Marlon Brando. Unter den insgesamt 16 Sprechern finden sich weitere bekannte Sprecher aus Funk und Fernsehen wie etwa Oliver Schmitz, den man unter anderem aus zahlreichen Werbespots kennt. Die offizielle Website (www.gangland-online.de) inklusive Gewinnspiel ist inzwischen im Netz.



RED DEAD REVOLVER

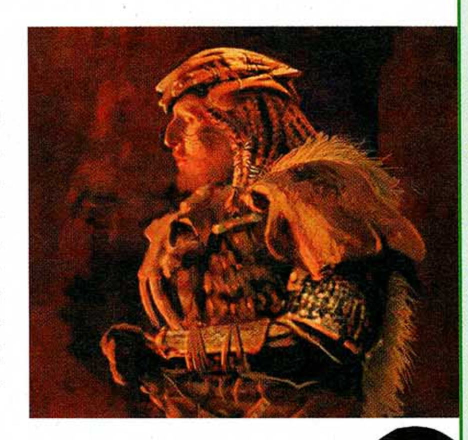
Grand Theft Western

Red Dead Revolver heißt das neue Projekt von Rockstar Games (**GTA Vice City**), welches ein Action-Adventure im Stil von Cowboy-Klassikern wie **Zwei glorreiche Halunken** werden soll. Der Spieler schlüpft in die Westernjacke von Red, der auszieht, um die Mörder seiner Eltern zu rächen: Aus der Verfolgerperspektive treten Sie mit einem Revolver bewaffnet in 20 Missionen gegen Halunken an. Ein Slow-Motion-Spezialangriff hilft beim Zielen. Zwar stammen die bislang gezeigten Bilder aus Konsolenfassungen, eine PC-Version gilt jedoch als sicher.



GOTHIC 3

Piranha Bytes macht Fortschritte



In einem Interview hat Piranha Bytes erste Details zu **Gothic 3** enthüllt. Derzeit arbeite man an der im Vergleich zu den Vorgängern ungleich größeren Spielwelt; die Story soll erst später Konturen annehmen. Fest steht, dass die Orks und der zwielichtige Magier Xardas wieder eine Rolle spielen werden. Außerdem soll der Spielcharakter das Abenteuer diesmal nicht als Schwächling beginnen, sondern gleich über stärkere Fähigkeiten verfügen. Die Entwickler planen außerdem mehrere Schwierigkeitsstufen, da in der Vergangenheit häufig Kritik laut wurde, **Gothic 2** sei zu schwer. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

MEDIEVAL LORDS

Mittelalterliche **Aufbau-Strategie**

„Bauen, Verteidigen, Erobern" – der Untertitel beschreibt das für August geplante Aufbau-Strategiespiel von Monte Cristo bereits in seinen Grundzügen: In **Medieval Lords** errichten Sie wie in **Anno 1503** mittelalterliche Städte und verteidigen diese gegen feindlich gesinnte Nachbarn. Ist der Widersacher vertrieben, so blasen Sie zum Gegenangriff und besiedeln anschließend das gewonnene Land. Als Besonderheit nennt der Entwickler die Baufreiheit: Wege und Gebäude lassen sich dank rasterfreier 3D-Umgebung millimetergenau errichten.



FIFA 2005

Erste Infos und Bilder

Kompletter, authentischer und intelligenter: Mit 20 offiziellen Ligen, 40 Nationalteams und eigenen Mehrspieler-Turnieren ist **FIFA 2005** so umfangreich wie noch nie. Zusätzlich kündigt EA Sports einen deutlich erweiterten Karriere-Modus und realistischere Spielerbewegungen an. Das neue **FIFA 2005** kommt pünktlich – wie jedes Jahr – im November in den Handel.



PACIFIC STORM

Pearl Harbor **in 3D**

Sieht aus wie ein Action-Spiel, ist aber Echtzeit-Strategie: **Pacific Storm** vom russischen Entwickler Lesta spielt im Zweiten Weltkrieg nach dem japanischen Überraschungsangriff auf Pearl Harbor. Die Grafik überzeugt durch Effektreichtum und detaillierte Einheiten. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist das erste Quartal 2005. Einen Publisher für Deutschland gibt es noch nicht.



Die 10 **besten Spiele von Peter Molyneux**

1 THEME PARK



Jahr: **1994**
Genre: **Wirtschaftssimulation**
Funktion: **Lead-Designer**

Zusammen mit Demis Hassabis (Republic) bastelte Molyneux eine simpel zu spielende und doch komplexe, humorige Simulation, in der Sie einen Freizeitpark managen.

2 POPULOUS



Jahr: **1989**
Genre: **Göttersimulation**
Funktion: **Designer**

Als Gott müssen Sie nicht nur einem Volk zu ewigen Glück verhelfen, sondern auch mithilfe von Vulkanausbrüchen, Erdbeben oder Flutwellen göttliche Mitbewerber ausstechen.

3 MAGIC CARPET



Jahr: **1994**
Genre: **Action-Spiel**
Funktion: **Executive Producer**

Als Magier auf einem fliegenden Teppich durch orientalische Welten brausen und das Morgenland retten – Magic Carpet gehört zu den innovativsten „Ego-Shootern".

4 DUNGEON KEEPER



Jahr: **1997**
Genre: **Echtzeit-Strategie**
Funktion: **Projektleiter**

Als Kerkermeister quälen Sie Ihre finsteren Spießgesellen und strecken die strahlenden Helden nieder, deren Rollen Sie in anderen Spielen selbst übernehmen.

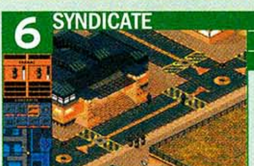
5 BLACK & WHITE



Jahr: **2001**
Genre: **Echtzeit-Strategie**
Funktion: **Lead-Designer**

Stark umstritten, gehört der Mix aus **Tamagotchi** und **Populous** allen Unkenrufen zum Trotz zu den mutigsten Spieleprojekten, die Peter Molyneux je angegangen ist.

6 SYNDICATE



Jahr: **1993**
Genre: **Echtzeit-Taktik**
Funktion: **Produzent**

In einer düsteren Endzeitwelt verüben Sie im Auftrag eines großen Konzerns gezielte Anschläge auf die Konkurrenz. Echtzeit-Taktik, verpackt in einen spannenden Cyberpunk-Thriller.

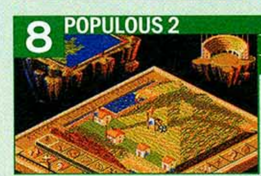
7 POWERMONGER



Jahr: **1990**
Genre: **Göttersimulation**
Funktion: **Lead-Designer**

Peter selbst war mit dem **Populous**-Nachfolger überhaupt nicht zufrieden. Viel zu früh sei dieser veröffentlicht worden, sagt er. Fans fand der Titel trotzdem.

8 POPULOUS 2



Jahr: **1991**
Genre: **Göttersimulation**
Funktion: **Lead-Programmer**

Ja, **Populous 2** ist in allen Belangen besser als der Vorgänger. Nein, so viel Spaß wie im ersten Teil kam für die meisten Spieler dennoch nicht auf.

9 HI-OCTANE



Jahr: **1995**
Genre: **Rennspiel**
Funktion: **Executive Producer**

Die spektakuläre Grafik erkaufte sich das Fun-Rennspiel mit geradezu unverschämt hohen Hardwareanforderungen. Auf damals normalen Rechnern kriechend.

10 FLOOD



Jahr: **1990**
Genre: **Jump & Run**
Funktion: **Co-Designer**

Zu Unrecht in Vergessenheit geratenes Hüpf-und-Tauchspiel, das hektische Action mit netten Mini-Rätseln garnierte. Gab es nicht für PC.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

MAINBOARDS

GIGIBYTE 8KNXP

Sockel 478 Mainboard

- INTEL® i875P, FSB 800
- 6x DDR-RAM
- 2x U-100, 2x U-133 RAID 2x S-ATA, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 6x USB2.0, 2x FireWire
- Gigabit-LAN
- Sound

199,-

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	99,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	134,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	69,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	69,-
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	D	74,-
P4P800E Deluxe	S, L, F, sA, R	478-865PE	D	129,-

ABIT		Sockel-Chip	RAM	€
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	94,-
KV8-MAX3		754-K8T800		149,-
IV7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	179,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KM2M Combo-L	µATX, S, V, L	A-KM266	S/D	49,-
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	84,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	69,-
K8T Neo-FSR	S, GL, sA	478-K8T800	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478-865PE	D	94,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F,sA	478-865PE	D	119,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	42,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
P4i45E R3.0	S, L	478-845E	D	41,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7N400E-L	S, L	A-nForce2	D	69,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
K8VT800	S, L, sA	754-K8T800	D	92,-
K8N Pro	S, GL, F, sA, R	754-nForce3	D	109,-
K8NNXP-940	S, GL, F, R	940-nForce3	D+	209,-
8IPE1000-G	S, GL	478-865PE	D	89,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

BIOSTAR		Sockel-Chip	RAM	€
M7NCD	S, L	A-nForce2	D	52,-
K8VHA Pro	S, GL, F, sA	754-nForce3	D	89,-
P4TSE	S, L	478-865PE	D	74,-

ELITEGROUP		Sockel-Chip	RAM	€
K7S7A2	S, L, Cardreader	A-746	D	26,-
K7S7AG+CR	S, V, L, Cardreader	A-746	D	44,-
N2U400-A	S, L	A-nForce2	D	49,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	94,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-FT875	D+	179,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	54,-
SHUTTLE AV49PN	S, L, sA	478-FT800	D	52,-
VIA M10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 MHZ CPU	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	144,-
VIA C3M266-L	µATX, S, V, L	FC2-CLE266	D	74,-

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,6	49,-	
Duron™		App.	1,8	54,-	
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	84,-	89,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	139,-	149,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	149,-	159,- L
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	79,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	89,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	114,-	129,-
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	189,-	199,-
Athlon™ 64 3000+	So754		2,0	209,-	229,-
Athlon™ 64 3200+	So754		2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+	So754		2,2	429,-	439,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	179,-	189,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8A	184,-	194,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	419,-	429,-
Celeron® (So478)	400	128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	79,-

CPU-Kühler	Sockel	€
ARCTIC CopperSilent 2	A	17,-
EKL Blade XP Papst	A	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	A	29,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	A	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-CU	A	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	KIN*	GEI*	BUF*	COR	GEI	SAM	INF	KIN	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5					102,-		116,-		98,-	104,-		96,-
DDR266-CL2								115,-	100,-		96,-	
DDR333-CL2,5		108,-		112,-	106,-	121,-	114,-	110,-	98,-	102,-	94,-	94,-
DDR333-233					133,-							
DDR333-222	161,-	125,-			151,-				115,-			
DDR400-CL3	114,-			116,-	104,-		118,-	120,-		106,-		98,-
DDR400-333	170,-	112,-			160,-				102,-			
DDR400-CL2,5	118,-		141,-	126,-	108,-	131,-			104,-	116,-	98,-	
DDR400-233	179,-		160,-		169,-	150,-						
DDR400-232	206,-	170,-			196,-				160,-			
DDR433-C2,5		161,-				159,-			151,-			
DDR433-233			169,-									
DDR466-344	188,-	179,-		129,-	178,-				169,-	119,-		
DDR466-CL2,5			188,-			178,-						
DDR500-344	174,-	188,-			164,-				178,-			
DDR500-CL2,5			199,-									
DDR533-CL3				224,-						214,-		
DDR533-344			199,-						187,-			
DDR550-344			204,-		239,-							

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG

* = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

ASUS		MB / Chip	€
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800 Pro/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	339,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	439,-
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
N4464D	TV-out, DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	54,-
N52128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	69,-
N57128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
N57256V	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	159,-
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
N59X128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-
N595U256V	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5950U	399,-
N595U-GT	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	429,-
R92S128T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
R92128DH	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
R96128DU 2.0	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	159,-
R98P128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	229,-
R98P256D	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	349,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	119,-
9600 Pro U.E	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600XT bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,- L
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-
RX9600SE-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	84,-
RX9800Pro+-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600XT	129,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
SP8855DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5500	89,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A360 LE TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700LE	129,-
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	194,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

PNY		MB / Chip	€
FX5600 Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600U	134,-
580XGL bulk	2x VGA	64-DD / Q4 580 XGL	279,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX9600XT	159,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800XT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9800XT	379,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	199,-
FX Ultra/980 Pro	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	229,-
FX Ultra/1100 XT GS	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/1600 XP GS	VIVO	256-DD / GF FX5900U	329,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	64,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

MATROX		MB / Chip	€
Millenium G550	DVI	32-DD / G550	99,-
Millenium P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-

ABIT		MB / Chip	€
FX5200 DT retail	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
R9600XT retail	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9600XT	189,-

Radeon 9800SE AIW

SAPPHIRE Grafikkarte „Gold Edition"

- ATI® Radeon 9800SE
- 128 MB SDRAM-DDR, 2,8 ns
- 378 MHz Chiptakt
- 675 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, VIVO
- TV-Tuner
- AGP 8x
- retail

199,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
HERCULES Gamesurround Muse 5.1 +Headset	PCI	24,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
TERRATEC Aureon Sky	PCI	74,-

Soundboxen	Typ	€
HERCULES XPS 210 Classic	2.1	24,-
HERCULES XPS 510 Classic	5.1	42,-
TERRATEC HomeArena TXR 884	7.1	129,-
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
LOGITECH X-620	6.1	82,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

NETGEAR	Typ	Art	€
RP614	Router	DSL	44,-
FVS318	Router	DSL	134,-

CREATIVE	Typ	Art	€
Blaster V.92	PCI	analog	27,-
Blaster V.92	USB	analog	34,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ISDN 128 Adapter	PCI	ISDN	27,-
ADSL Router	Router	DSL	34,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-
D-LINK DI-604	Router	DSL	34,-
D-LINK DI-304	Router	DSL	139,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	59,-
WG511GR	54	PCI	54,-
WG511T	108	PCMCIA	75,-
WGR614	54	Router	99,-
WGT624	108	Router	119,-
WG602	54	Access Point	99,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	44,-
WL-100G	54	PCMCIA	49,-
WL-500G	54	Access Point	104,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	69,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	59,-
DI-624+	54	Router	114,-
DWL-2000AP+	54	Access Point	104,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	54,-
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	66,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y120L0	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	144,-
7Y250P0	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	249,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SP1213N	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SV1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	139,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20	13 / 2.048 / 5.400	52,-
ST340015A	U-100	40	13 / 2.048 / 5.400	54,-
ST3120022A	U-100	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722540	U-100	40	9 / 2.048 / 7.200	52,-
HDS722560	U-100	60	9 / 2.048 / 7.200	56,-
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	219,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1200JD	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	224,-
WD2500PD	250	9 / 8.192 / 7.200	229,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120M0	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	214,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3120026AS	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	124,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	109,-

USB2.0 & FireWire

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
7000 OT	USB2.0	120	9 / 2.048 / 7.000	274,-
7000 OT	FW/USB2.0	300	9 / 2.048 / 7.000	299,-

DVD-RECORDER

LOGITECH MX510

Optische Maus

- 7 Tasten & Scrollrad
- 800 dpi
- PS/2 & USB

39,-

Logitech

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B	99,-	119,-
4/ 8/ 12x	LITEON LDW-8x1 schwarz	99,-	
4/ 8/ 12x	MSI MS-8408A		124,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	99,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	99,-	
4/ 8/ 12x	PHILIPS DVDRW824	94,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107	114,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	169,-	179,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		179,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58GK		109,-
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A	189,-	199,-
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A schwarz		199,-

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
4/ 8/ 12x	BENQ DW-800A	99,-	104,-

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	179,-
XaserIII V2000A *	silber	Midi	--	189,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	94,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Alu *	silber	Midi	--	139,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	44,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	49,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
CS-601AE	schwarz	Midi	--	54,-
CS-601AE	silber	Midi	--	59,-
AOPEN H500A	grau	Midi	300 W	69,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-
LIAN LI PC-60 Aluminium	silber	Midi	--	139,-
LIAN LI PC-70 Aluminium	silber	Big	--	219,-
SHARKOON Acryl-Showcase Kit				99,-

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	schwarz	Midi	--	47,-
B031	grau o. schwarz	Midi	300 W	69,-

Barebones

SHUTTLE	Sockel	Chip	€	
SK41G	A	KM266	169,-	
SN45G	A	nForce2	224,-	L
SS51GH	478	651	169,-	
SB61G2	478	865G	239,-	
SB75G2	478	875P	334,-	
SN85G4	754	nForce3	309,-	

Diverse	Sockel	Chip	€	
AOPEN XC Cube EZ65	478	865G	279,-	
ASUS Pundit ID2	478	651	134,-	
ASUS Pundit ID3	478	651	134,-	
ELITEGROUP EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-	L
MSI Hermes 845GV	478	845GV	154,-	
MSI Hermes 651-P	478	651	164,-	

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

GAMES

Splinter Cell
Pandora Tomorrow
Action



49,-

Action	€
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Chrome	39,-
Conan	49,-
Das Ding	39,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Enter the Matrix	49,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Gefeuert, Dein letzter Tag	18,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
K-Hawk	39,-
Prince of Persia	49,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3Krieg der PC	47,-
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Unreal Tournament 2004 Spezial Edition	54,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Die Siedler IV Community Pack	15,-
Empire Earth Gold	14,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Medieval Viking Invasion	23,-
Rainbox Six Ravenshield	29,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Worms 3D	29,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Tony Tough	34,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Games Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
CREATIVE WL Desktop 6000	USB	44,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Opt. Desktop Elite	PS/2 u. USB	79,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive Edition	PS/2 u. USB	94,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
SINKOM K-easy	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
CHERRY M-5000	PS/2 u. USB	22,-
CREATIVE Notebook Optical	USB	15,-
GYRATION CL Ultra Mouse	USB	99,-
LOGITECH MX510 Optical	PS/2 u. USB	39,-
SAITEK Notebook Wireless Opt.	USB	29,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Mamba	USB	39,-

Joysticks & Co.	Typ	€
LOGITECH Attack 3	Joystick	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	30,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	57,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	12,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	119,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	39,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,-
SAITEK R440	Lenkrad	74,-

Headsets		€
LOGITECH HS 30 Premium	USB	49,-
PLANTRONICS .Audio 90		34,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		44,-

Zubehör		€
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	braun	84,-
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	silber	84,-

SYSTEME

	Notebooks	€
	ELITEGROUP A535 Athlon XP-M 1400+, 14,1" TFT, 256 MB, 40 GB, CD-RW	699,-
	SAMSUNG X30 WVC 1700 Pentium-M 1,7 GHz, 15,1" TFT, 1.024 MB, 80 GB, Combo, XP Pro	2.699,-
L	SAMSUNG X10 XTC 1400 Pentium-M 1,4 GHz, 14,1" TFT, 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.599,-
	ASUS M5200N Pentium-M 1,6 GHz, 12,1" TFT, 512 MB, 60 GB, UltraSlim Combo	1.649,-
	JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.899,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM, Sound, LAN	269,-
PC Celeron 2400+ 2,4 GHz, i845 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	379,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, KT333 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440SE, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, CDRW, DVD, Sound, LAN	429,-
PC Pentium 4 2,6 GHz, 865P Chipsatz, 128 MB GF FX5200, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	649,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

01805-905040 *

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 22) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1



BLACK & WHITE 2 Nach mehrmaligen Verschiebungen des ersten Teils will sich Peter Molyneux nicht mehr auf einen offiziellen Termin festlegen. Der aktuelle Zustand der Software lässt einen 2004-Termin unrealistisch erscheinen.

2



SYBERIA 2 Wie wichtig Übersetzung und Synchronisation für ein Adventure sind, hat **Black Mirror** gezeigt. **Syberia 2** erscheint komplett in Deutsch am 27. Mai 2004.

3



GROUND CONTROL 2 Voraussichtlich in der letzten Juni-Woche startet der Angriff auf die Echtzeit-Hochburg **C&C**. Ein Update zum laufenden Beta-Test steht auf Seite 94.

Top 3 Aufsteiger

1



WORLD OF WARCRAFT Blizzards Online-Rollenspiel erscheint in der Beta-Phase schon ausgereifter als so mancher Konkurrent. Einen Vorab-Vergleich mit dem stärksten Rivalen **Everquest 2** lesen Sie auf Seite 98.

2



DIE SIEDLER 5 Unsere Titelstory in Ausgabe 05/04 hat offenbar viele Aufbau-Strategen überzeugt: Die **Siedler 5** machen einen Satz nach vorne auf Platz 6.

3



STAR WARS: KOTOR 2 Der Vorgänger gilt als eines der besten Spiele 2003. Kein Wunder also, dass Teil 2 auch ohne festen Termin auf Anhieb die Top 10 knackt.

Top 3 Absteiger

1



DESPERADOS 2 Heimlich, still und leise arbeiten die Spellbound Studios an einer 3D-Fortsetzung des populären Wildwest-Taktikspiels. Die ersten Bilder lassen auf noch packendere Missionen schließen, erstmals auch in Ego-Perspektive.

2



SCHLACHT UM MITTELERDE Das Spiel fällt diesen Monat erstmals aus den Top 10. Wetten, dass unsere Vorschau ab Seite 84 für ein Comeback sorgt?

3



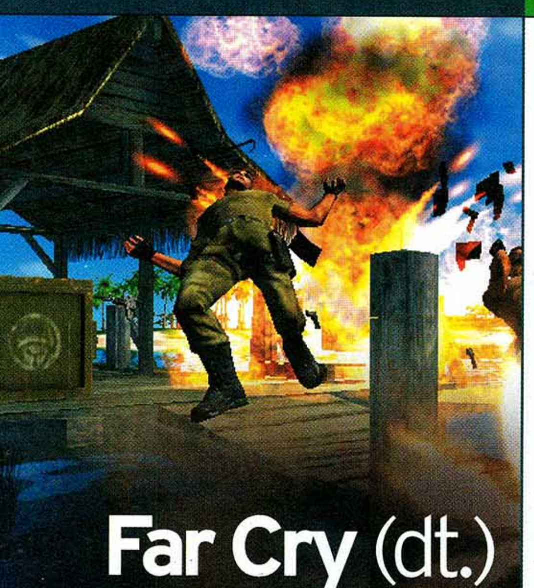
FINAL FANTASY 11 In den USA ist der elfte Teil des legendären Konsolen-Rollenspiels schon lange erhältlich, die deutschen Fans warten immer noch.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	3. Quartal 2004 Vorschau ab S. 50
2 (3)	▲	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2. Halbjahr 2004 Vorschau ab S. 56
3 (6)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	30. September 2004 Vorschau ab S. 58
4 (5)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	N. n. b.
5 (10)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2004 Vorschau ab S. 98
6 (14)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Ende 2004 05/04
7 (7)	-	**Die Sims 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	Herbst 2004 01/04
8 (11)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	27. Mai 2004 Vorschau ab S. 36
9 (-)	NEU	**Star Wars: KOTOR 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	1. Quartal 2005 -
10 (18)	▲	**Call of Duty Add-on** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	2004 -
11 (9)	▼	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EALA	November 2004 Vorschau ab S. 84
12 (19)	▲	**Driver 3** Rennspiel	Reflections Atari	1. Juni 2004 05/04
13 (12)	▼	**DTM Race Driver 2** Rennspiel	Codemasters Codemasters	April 2004 Test ab S. 136
14 (24)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 10/03
15 (17)	▲	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
16 (16)	-	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Anfang 2005 Vorschau ab S. 90
17 (23)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
18 (-)	NEU	**Hitman: Contracts** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	30.04.2004 Test ab S. 120
19 (27)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
20 (22)	▲	**Colin McRae Rally 4** Motorsport	Codemasters Codemasters	26. März 2004 Test in 04/04
21 (25)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
22 (21)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	4. Quartal 2004 -
23 (20)	▼	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
24 (26)	▼	**Thief 3: Deadly Shadows** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	Juni 2004 Vorschau ab S. 60
25 (28)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	4. Quartal 2004 05/04
26 (-)	NEU	**Spellforce: Breath of Winter** Action-Adventure	Jowood Phenomic Game	2. Quartal 2004 -
27 (29)	▲	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
28 (33)	▲	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	2004 -
29 (32)	▲	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	N. n. b. Nival Interactive	N. n. b. -
30 (40)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	2. Quartal 2004 09/03
31 (34)	▲	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Ascaron	30. April 2004 Test ab S. 106
32 (35)	▲	**Starcraft Ghost** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizzard	N. n. b. -
33 (36)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	N. n. b. Firaxis	2004 -
34 (-)	NEU	**Joint Operations** Taktik-Shooter	Take 2 Electronic Arts	18. Juni 2004 S. 34
35 (41)	▲	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
36 (30)	▼	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Spellbound Spellbound	2004 -
37 (46)	▲	**Silent Hill 4** Adventure	Konami Konami	N. n. b. -
38 (-)	NEU	**Warhammer 40.000: Dawn of War** Echtzeit-Strategie	THQ N. n. b.	2004 -
39 (-)	NEU	**Euro 2004** Fußball	Electronic Arts EA Sports	07.05.2004 Test auf S. 142
40 (37)	▼	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
41 (45)	▲	**Zoo Tycoon 2** Wirtschafts-Simulation	Microsoft Blue Fang Games	3. Quartal 2004 -
42 (-)	NEU	**Delta Force: Black Hawk Down Add-on 2** Taktik-Shooter	Novalogic Novalogic	- -
43 (39)	▼	**Fable** Rollenspiel	N. n. b. Lionhead	N. n. b. -
44 (-)	NEU	**SWAT: Global Strike Team** Taktik-Shooter	Vivendi Universal N. n. b.	N. n. b. N. n. b.
45 (-)	NEU	**Ground Control 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Massive Entertainment	Ende Juni 2004 Vorschau ab S. 94
46 (-)	NEU	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Zuxxez Reality Pump Studios	2004 -
47 (-)	NEU	**Star Wars: Republic Commando** Ego-Shooter	Activision Lucas Arts	4. Quartal 2004 04/04
48 (42)	▼	**Dungeon Lords** Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	19. August 2004 03/04
49 (-)	NEU	**Conflict Vietnam** Taktik-Shooter	Take 2 SCi	Herbst 2004 -
50 (-)	NEU	**NWN: Die Horden des Unterreichs** Rollenspiel	Bioware Atari	24. März 2004 -

CHARTBREAKER DES MONATS





Far Cry (dt.)

Trotz Verwirrung um die deutsche Version (Report auf Seite 26) schafft unsere neue Ego-Shooter-Referenz vom Stand weg die Spitzenposition. Überragende Grafik und extrem intelligente Gegner sorgen für packende Unterhaltung. Die Mod-Tauglichkeit und der Editor sprechen für eine Dauerpräsenz in den Charts.

ABSTEIGER DES MONATS



Der auch kommerziell erfolgreiche Nachfolger verdrängt Battlefield 1942 von Platz 2. Doch die Preissenkung des ersten Teils und die beachtliche Fan-Basis werden den Titel sicher noch für viele Monate in den Charts halten.

DAUERBRENNER DES MONATS



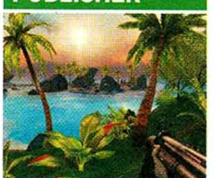
GTA Vice City muss sich zwar im Vergleich zu den Vormonaten den starken Neuzugängen geschlagen geben, dürfte aber bis zum Erscheinen von San Andreas in den Top 10 bleiben.

BELIEBTESTE GENRES



Nicht weniger als sechs Shooter tummeln sich diesen Monat in den Top 10, drei davon führen die Liste an. Neuzugänge wie Far Cry (dt.) oder Battlefield Vietnam dominieren auch die Verkaufs-Charts.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Ubisoft hat zwar die Poleposition inne und punktet auch mit Morrowind sowie Splinter Cell: Pandora Tomorrow, doch die Dominanz von Electronic Arts mit allein vier Top-10-Spielen bleibt weiterhin einmalig.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(-)	NEU	Far Cry (dt.)	Crytek Studios / Ubisoft	05/04 **92**	
2	(-)	NEU	Battlefield Vietnam	Digital Illusions / Electronic Arts	05/04 **87**	
3	(4)	▲	Call of Duty (dt.)	Infinity Ward / Activision	12/03 **86**	
4	(10)	▲	Sacred	Ascaron / Take 2	04/04 **85**	
5	(5)	–	C&C Generäle: Die Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	10/03 **90**	
6	(2)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 **87**	
7	(3)	▼	GTA Vice City	Rockstar / Take 2	07/03 **91**	
8	(-)	NEU	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Epic/Digital Extremes / Atari	05/04 **89**	
9	(1)	▼	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 **86**	
10	(6)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 **84**	-
11	(7)	▼	Gothic 2/ Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 **90**	
12	(11)	▼	Diablo 2/Blizzard Lord of Destruction	Bioware / Vivendi Univer	08/00 **86**	
13	(9)	▼	Warcraft 3/ Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 **92**	
14	(8)	▼	Max Payne 2	Remedy / Take 2	12/03 **89**	
15	(12)	▼	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 **92**	
16	(-)	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/04 **90**	
17	(13)	▼	Spellforce	Phenomic / Jowood	01/04 **90**	
18	(14)	▼	X2: Die Bedrohung	Egosoft / Koch Media	03/04 **82**	-
19	(19)	–	Mafia	Illusion Softworks / Take 2	10/02 **89**	
20	(22)	▲	Morrowind/Add-ons	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 **91**	
21	(21)	–	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 **87**	
22	(-)	NEU	Deus Ex 2: Invisible War	Ion Storm / Eidos	04/04 **85**	-
23	(18)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware / Avalon	11/00 **89**	
24	(20)	▼	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/99 **85**	
25	(-)	NEU	Gothic	Piranha Bytes / Phenomedia	04/01 **85**	-

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN

Quelle: SATURN

1	BATTLEFIELD VIETNAM
2	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)
3	SACRED
4	UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)
5	COLIN MCRAE RALLY 4
6	FAR CRY (DT.)
7	YU-GI-OH! KAIBA THE REVENGE
8	DIE SIMS DELUXE
9	NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS
10	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

WAS SPIELT MAN IN ...? NEUSEELAND

1	THE SIMS DELUXE
2	THE SIMS SUPERSTAR
3	BATTLEFIELD VIETNAM
4	IN DEUTSCHLAND INDIZIERTER TITEL
5	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
6	THE SIMS UNLEASHED
7	EMPIRES: DAWN OF MODERN WORLD
8	CIVILIZATION 3
9	UNREAL TOURNAMENT 2004
10	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Quelle: MCV

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Leistungsträger

Shuttle

1x Mini-PC-Gehäuse SN85G4
Wert: je 350 Euro
Der Barebone mit Mainboard, Heatpipe-Kühlung und Netzteil

1x Mini-PC-Gehäuse SN45G Tomb-Raider-Edition
Wert: je 229 Euro
Schicker spielen mit der *Tomb Raider*-Edition



2x Shuttle Tragetasche PF40
Wert: je 30 Euro
Der Mini-PC-Transporter bringt Ihren Barebone sicher zur LAN.

Kill Switch



1x Grafikkarte ATI Radeon 9800XT
Wert: je 500 Euro
Die 256 Bit starke DDR-Speicherschnittstelle und eine Acht-Pixel-Pipeline generieren die Leistung einer hollywoodmäßigen Grafik in Echtzeit, wie sie für die anspruchsvollsten Spiele der nächsten Generation nötig ist.

2x Grafikkarte Ati Radeon 9600 Pro
Wert: je 250 Euro
Mit der Quad-Pipe-Architektur und optimierten DirectX-Funktionen bieten die visuellen Prozessoren der Ati Radeon 9600 Pro sowohl dem Gaming-Enthusiasten als auch dem Gelegenheitsspieler maximalen Unterhaltungswert.



3x PC-Spiel Kill Switch
Wert: je 40 Euro
Bei Namcos kurzweiligem Actionspiel räumen Sie als Ein-Mann-Armee in den Krisenregionen der Welt auf.

X2: Die Bedrohung

In Zusammenarbeit mit Koch Media verlosen wir folgende Spitzen-Preise:

Saitek

3x Saitek Joystick Cyborg Evo
Wert: je 39 Euro
Der Saitek-Präzisions-Joystick für alle *X2*-Fans!

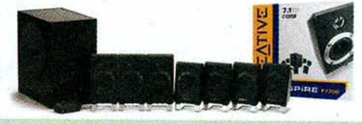


3x Soundkarte Sound Blaster Audigy 2 ZS
Wert: je 99 Euro
Die Spieler-Soundkarte mit voller EAX-Unterstützung





3x Lautsprecher Creative Inspire T7700
Wert: je 150 Euro Das kraftvolle Lautsprechersystem zur Sound Blaster Audigy 2





Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 11" an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Anschließend erhalten Sie fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Beispielsweise: Welches Kürzel trägt Atis neuester Radeon-Grafikchip? a) XL b) XT c) TX. Danach schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 11 x" an die 811 14 (bzw. Auslandsnummer). Das „x" steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „PCG 11 b". Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS usw. sowie zum Abschluss des Quiz eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Hersteller und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12 | Teilnahmeschluss ist der 02. Juni 2004

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 02. Juni 2004)

PC-Games-Charts (Seite 20)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 12 LIEBLINGSSPIEL"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 18)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 13 SPIELENAME"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An den Umfragen und Gewinnspielen auf dieser Seite können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

IHRE DATEN SIND ES WERT!

1&1 SERVER



1&1



Wieder aufgetaucht

Nach nur sieben Tagen im Handel **verschwindet Far Cry (dt.) für zwei Wochen aus den Regalen – indiziert trotz USK-Siegel.** Was eigentlich gar nicht geht. Verirrt im Jugendschutz-Dschungel? PC Games erklärt die Hintergründe.

Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld? Irrtum! Ich bekomme **Far Cry (dt.)** für alles Geld der Welt nicht, weil der Shooter nämlich einen Lidschlag nach seinem Erscheinen als deutsches Spiel in Deutschland indiziert worden ist", schimpft PC-Games-Leser Herbert Haberland. Und fragt sich: „Wozu wird eine Kategorie ‚Nicht unter 18 Jahren' eingeführt, wenn die BPjM sich dann trotzdem noch solche Dinger erlaubt? Wahrscheinlich spielen jetzt bereits tausende Menschen in Europa **Far Cry** – nur wir hier in Deutschland nicht." Haberland ist nicht der einzige frustrierte Spieler, der Anfang April vor leeren Regalen steht. Was ist passiert?

Im Visier der BPjM

25. März 2004: Das ausgerechnet im fränkischen Coburg von Crytek entwickelte **Far Cry (dt.)**, dutzendfach preisgekrönt und nach internationaler Experten-Meinung derzeit bester Ego-Shooter, ist keine fünf Stunden erhältlich – und schon im Visier der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Dass sowohl die englische Version als auch die internationale Demo-Version Ende März indiziert werden, war absehbar, weil die USK die Kennzeichnung der Original-Versionen verweigert hatte – damit sind Spiele für gewöhnlich zum Indizierungs-Abschuss freigegeben.

Daher musste eine eigene deutsche Version her. Und die wurde von der USK mit „Keine Jugendfreigabe" (umgangssprachlich: USK 18) gekennzeichnet – Voraussetzung dafür, dass das Spiel in Deutschland beworben werden darf und flächendeckend zu haben ist. Und: Computerspiele oder Spielfilme, die mit einem USK- beziehungsweise FSK-Logo gekennzeichnet sind, können nicht mehr indiziert werden. Eigentlich.

Viele Filialen schicken die komplette Lieferung postewendend an Ubisoft zurück – Mutter der Porzellankiste statt Mutter aller Schnäppchen.

Gezielte Manipulation

Cryteks Zugeständnis an den deutschen Jugendschutz: In der USK-Version von **Far Cry (dt.)** ist das so genannte Ragdoll-Verfahren bei erledigten Gegnern deaktiviert. Ragdoll („Stoffpuppe") simuliert unter anderem die physikalisch korrekte Reaktion von menschlichen Körpern auf Fremdeinwirkung, in diesem Fall hervorgerufen durch den Einsatz von Schusswaffen. Doch bereits am ersten Verkaufstag machen Anleitungen in Internet-Foren die Runde, wie sich mit gezielten Manipulationen an einzelnen Dateien die verschlüsselten Entschärfungen der deutschen Version rückgängig machen lassen. Dadurch lässt sich aus der deutschen Version relativ leicht eine unentschärfte europäische machen – und somit gilt die deutsche Version sofort und automatisch als mit-indiziert. Das Stichwort lautet hier „Inhaltsgleichheit" – schließlich treffen die Kriterien, die zur Indizierung der einen Version führten, auch für die andere zu. Wie groß der Aufwand zur Herstellung des Originalzustandes ist, spielt keine Rolle: „Ob zwei oder zehn Handgriffe nötig sind, ist unerheblich", erklärt BPjM-Chefin Elke Monssen-Engberding gegenüber PC Games. Heißt: Die Entwickler müssen dafür sorgen, dass kritische Inhalte nicht einfach durch Cheats oder „Korrekturen" an der ini-Datei freigeschaltet werden können. Natür-

INTERVIEW

„USK-Siegel und Indizierung schließen einander aus"

PC Games: Spiele, die einmal von der USK freigegeben wurden, können nicht mehr indiziert werden. Der Fall **Far Cry** hat gezeigt, dass dies doch möglich ist. Wie kam es dazu?

Gerstenberger: „USK-Kennzeichnung und Indizierung durch die BPjM schließen einander aus. Die von Ubisoft bei der USK eingereichte Version war – aus welchen Gründen auch immer – mit der später auf dem deutschen Markt verkauften Fassung nicht identisch. Darauf wies uns Ubisoft selbst hin. Unser Warenzeichen war auf einer Version, die hier nicht geratet wurde. Rechtlich gesehen war die verkaufte Produktion nicht gekennzeichnet. Deshalb konnte die BPjM indizieren. Wir hatten ein Kennzeichen für die eingereichte Fassung vergeben, das haben wir nicht zurückgezogen."



DR. KLAUS-PETER GERSTENBERGER ist Leiter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

PC Games: Viele Konsumenten sind irritiert, warum es zusätzlich zur „Keine Jugendfreigabe"-Kennzeichnung (umgangssprachlich USK 18) noch die Variante „Keine Kennzeichnung" gibt, wenngleich USK-18-Titel ohnehin nur an Erwachsene verkauft werden dürfen. Warum wird diese Unterscheidung getroffen?

Gerstenberger: „,Keine Kennzeichnung' verlangt der Gesetzgeber, wenn nach bisheriger Spruchpraxis der BPjM anzunehmen ist, dass der Titel indiziert wird. Für indizierte Spiele gilt dann zusätzlich ein Werbeverbot. Es gibt seit 1. April 2003 unter mehr als 2.000 Titeln sehr wenige solcher Fälle. In unserer Datenbank unter www.usk.de stehen zwei."

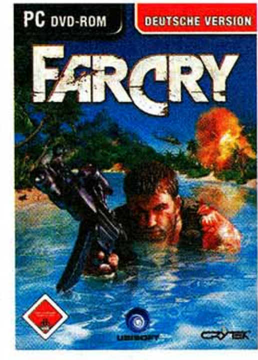
PC Games: Nachdem es nun eine verbindliche Alterskennzeichnung gibt: Sind die eingereichten Spiele hinsichtlich der Gewaltdarstellung eher offensiver oder zahmer als beispielsweise vor drei Jahren? Sprich: Werden die Spiele heute stärker für den deutschsprachigen Raum entschärft als bisher – oder eher weniger?

Gerstenberger: „Die Verteilung der Alterseinstufungen im ersten Jahr des JuSchG entsprach genau den Trends der letzten Jahre: Über 60 Prozent der Titel liegen im Bereich unterhalb der USK 12, oberhalb der USK 16 entsprechen die Entscheidungen mit einem Anteil von 3,1 Prozent genau dem Jahr 2002."

EIN MANN SIEHT ROT Obwohl **Far Cry (dt.)** in den Wochen vor Ostern massiv beworben wurde, standen viele Kunden vor leeren Regalen.



UPDATE So sieht die überarbeitete Packung von **Far Cry (dt.)** aus.



lich darf der Hersteller auch keine entsprechenden Patches oder Updates anbieten.

Bundesweite Rückruf-Aktion

Das Internet sorgt für die rasend schnelle Verbreitung solch pikanter Geheimnisse – kein Wunder, dass die BPjM bereits am ersten **Far Cry**-Verkaufstag darauf aufmerksam wird und Ubisoft über das „Problem" informiert: Die Indizierung droht. In einer Pressemitteilung stellt der Düsseldorfer Spieleriese klar: „Die Möglichkeit der Manipulation des noch im Handel befindlichen Spiels **Far Cry** war Ubisoft zu keiner Zeit bekannt oder von Ubisoft beabsichtigt. (...) Die Produkte der ersten Auslieferung sind jedoch, aus welchen Gründen auch immer, nicht inhaltsgleich mit dem von der USK geprüften und freigegebenen Version von **Far Cry**."

Schon am Montag vor Inkrafttreten der Indizierung zum 31. März ruft Ubisoft die komplette erste Auflage aus dem Handel zurück: Wenngleich noch prominent in den Oster-Prospekten großer Ketten beworben, ist das Spiel am ersten April-Wochenende nach Auskunft vieler PC-Games-Leser kaum noch zu bekommen – und wenn, dann nur auf Nachfrage gegen Personalausweis. Denn bekanntlich dürfen indizierte Spiele und Filme weder beworben noch offen ausgelegt werden, bei Zuwiderhandlung drohen empfindliche Strafen. Viele Filialen schicken die komplette Lieferung postwendend zurück – Mutter der Porzellankiste statt Mutter aller Schnäppchen.

Neue Version im Handel

Ubisoft startet die Nachproduktion der USK-geprüften Version und kennzeichnet die neue Fassung mit dem deutlichen Vermerk „Deutsche Version"; eine Aktivierung des Ragdoll-Systems ist dank erheblicher Änderungen am Programmcode nicht mehr möglich, wie Crytek-Chef Faruk Yerli gegenüber PC Games bestätigt. Doch der entstandene Schaden ist immens: Zwei Wochen lang – inklusive des wichtigen Ostergeschäftes – war **Far Cry (dt.)** außer Gefecht. Erst seit Mitte April befindet sich eine neue Version im Handel. Diese Version entspricht nun wirklich jener, die von der USK geprüft und zu Recht mit dem roten „Keine Jugendfreigabe"-Siegel gekennzeichnet wurde.

Da sich der PC-Games-Test von **Far Cry (dt.)** auf die USK-geprüfte Version bezieht, bleibt natürlich auch die Wertung samt „Spiel des Monats"-Prädikat unverändert bestehen. Und auch unser Herr Haberland kann endlich als Jack Carver ins türkisblaue Karibik-Wasser von **Far Cry (dt.)** abtauchen ... PETRA FRÖHLICH



3...2...1... Mainz!

Related Designs ...

... ist seit 1995 im Geschäft und produzierte zunächst Werbespiele.
... ist in Mainz zu Hause und beschäftigt aktuell zehn Mitarbeiter. Tendenz: steigend.
... gelang mit dem Echtzeit-Strategiespiel **America** (über 250.000 Mal verkauft) ein Überraschungs-Coup.
... entwickelte für CDV das Wildwest-Strategiespiel **No Man's Land**.
... veröffentlichte zuletzt das schöne Burgenbau-Spiel **Castle Strike** (Screenshot links).
... arbeitete von 2003 bis Anfang 2004 an **Anno War** und konzentriert sich nun auf den **Anno 1503**-Nachfolger.

PC Games exklusiv: Anno 3 kommt - allerdings nicht von jenem Studio, das Anno 1602 erfunden und Anno 1503 entwickelt hat. **Die Zukunft von Max Design ist völlig offen.**

Skiparadies Schladming in Österreich, im April 1996: Martin Lasser, Albert Lasser und Wilfried Reiter von Max Design zeigen uns stolz die ersten modellierten Stadtmauern und Segelschiffe einer historischen Wirtschaftssimulation namens **1602: Die Eroberung der Welt**. In schmucken Inselwelten wird erkundet, erobert, gebaut, produziert, gehandelt, gesegelt, gekämpft; aus schnöden Siedlungen mit Fischerhütten und Holzfällern entstehen riesige Metropolen mit Bürgerhäusern, Kathedralen, Tabakwaren-Manufakturen und mächtigen Kontoren. Viel zu tun, viel zu gucken, alles ohne komplizierte Menüs und dröge Tabellen – die Mischung aus Strategie und Aufbau ist einmalig. Zwei Jahre später bringt Sunflowers das Spiel unter dem Namen **Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt** auf den Markt – und bald findet es seinen Weg auf die Festplatten von mittlerweile mehr als zweieinhalb Millionen PCs. Selten wurde ein Titel so oft zum Spiel des Jahres geadelt, der Branchenverband geht nach Gold, Platin und Doppelplatin zur Verleihung von Sonderpreisen über.

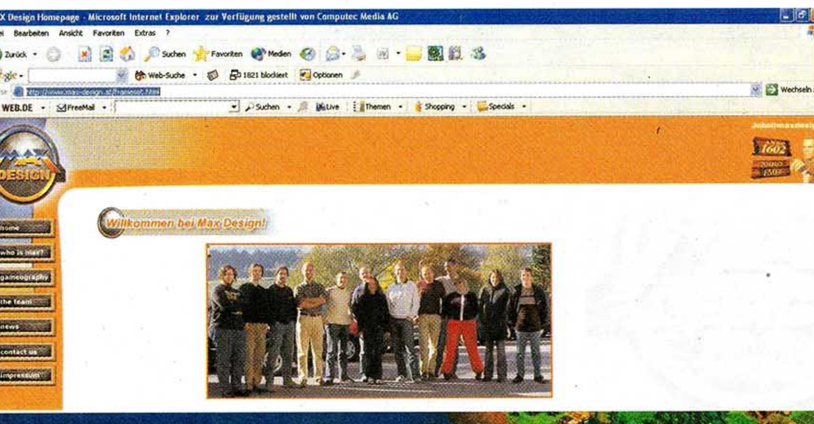
Deutschlands Meistverkauftes

Im Januar 1999 beginnen die Arbeiten an **Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt**. Noch mehr Grafik-Details, noch mehr Waren, noch größere Inseln, noch mehr Kampfeinheiten. Ursprünglich für das Frühjahr 2001 geplant, müssen Max Design und Sunflowers (zu 40 Prozent an den Österreichern beteiligt) das Spiel mehrmals verschieben. Dem Verkaufsstart am 25. Oktober 2002 folgt eine gerissene Bestmarke nach der anderen: 100.000 Stück nach eineinhalb Tagen, 200.000 nach zweieinhalb Wochen, 300.000 nach acht Wochen, mittlerweile mehr als eine halbe Million. Die Erwartungshaltung ist freilich enorm: Nicht wenige Käufer sind vom neuen **Anno** enttäuscht – zu schwer, zu überfrachtet, zu viele Ungereimtheiten, der Mehrspielermodus soll erst später nachgeliefert werden. Im März 2004, 16 Monate nach Verkaufsstart, dann das Geständnis: Die Entwicklung an einem Multiplayer-Update wurde nach vielen frustrierenden Testläufen endgültig eingestellt – **Anno 1503** ist weder netzwerk- noch internetfähig.

Anno War liegt vorerst auf Eis. Related Designs konzentriert sich voll auf Anno 3.

Anno-Familie wächst

Dennoch: **Anno** ist und bleibt eine Erfolgsstory – zumindest im europäischen Raum. Ermutigt durch die Rekord-Verkaufszahlen hat Sunflowers mittlerweile eine regelrechte **Anno**-Familie gegründet, inklusive **Anno**-Brettspiel von **Catan**-Erfinder Teuber und einem **Anno**-Handyspiel. Erst im Dezember wurde das Mainzer Studio Related Designs (**America**) offiziell mit einem Echtzeit-Strategiespiel namens **Anno War** (Arbeitstitel) beauftragt, das – Zitat – „weitaus kampforientierter als bisherige **Anno**-Spiele ausgerichtet" werden sollte. Bei Sunflowers war man begeistert, dass Related Designs bereits mit einem Mini-Team und bescheidenen Budgets wunderschöne Spiele auf Basis beachtlicher 2D- und 3D-Engines auf die Beine gestellt hatte. Und mit historisch angehauchten Sujets kennt man sich – siehe **Castle Strike**, siehe **No Man's Land** – ohnehin bestens aus. Für **Anno War** sollte die Mannstärke auf 25 Personen aufgestockt und damit mehr als verdoppelt werden.



GRUPPENBILD MIT DAMEN Das Anno-1503-Entwicklerteam, das sich auf der offiziellen Max-Design-Website präsentiert, löste sich Ende März auf. Dabei wurden noch im November Stellen ausgeschrieben.



INSEL-IDYLLE Das Add-on zu Anno 1503 ist das bislang letzte Projekt von Max Design – jetzt nimmt das Team eine „Auszeit".

Max Design „pausiert"

Und Max Design? In den vergangenen Jahren ist das erfolgreichste Entwicklerstudio im deutschsprachigen Raum stark gewachsen – auf zuletzt 13 Mitarbeiter. Noch im November hatte man für den Standort Schladming personelle Verstärkung angeworben – offenbar ging man zumindest bis Ende vergangenen Jahres davon aus, dass der **Anno**-Nachfolger in Österreich konzeptioniert und entwickelt wird. Doch seit Ende März sind die Büroräume der Max Design Entertainment Software Entwicklungs GmbH verwaist – übrig geblieben ist nur das Gründer-Trio. Offizielle Begründung: Nach 13 Jahren im Spiele-Business will man eine Pause einlegen und diese für eine „Neuorientierung" nutzen. Wie lange diese Auszeit dauern soll – unklar. Oder ums mit den Worten von Wilfried Reiter zu sagen: „Schau'n mer mal". Fakt ist: Max Design arbeitet derzeit an keinem konkreten Projekt – im Sommer soll entschieden werden, ob und wie es weitergeht. Vorsichtshalber nutzt man die Gelegenheit und möchte „nochmals allen Fans (...) für die bisherige Unterstützung herzlich danken." Das Add-on **Schätze, Monster und Piraten** bleibt das vorerst letzte Max-Design-Spiel.

Mainz bleibt Mainz, aber ...

Wie PC Games exklusiv erfahren hat, wurde Related Designs von Sunflowers mit der Entwicklung von **Anno 3** beauftragt. Aufgrund der Wichtigkeit des Projekts konzentriert sich das komplette Team auf diesen einen Titel, **Anno War** liegt hingegen auf Eis. An einem 3D-Spiel führt nicht zuletzt wegen **Siedler 5** kein Weg vorbei – auf der Firmen-Website sucht Related Designs deshalb nach ausgewiesenen 3D-Engine-Programmierern, mit „sehr guten Kenntnissen im Erstellen von Pixel- und Vertex-Shadern" – auch und gerade, um die hausgemachte 3D-Technologie weiterzuentwickeln. Zudem werden Entwickler gesucht mit „Erfahrung in der Programmierung von Systemen, in denen mehrere hundert Objekte in Echtzeit miteinander interagieren (Wegfindung, kämpfen, ausweichen, einander verfolgen)".

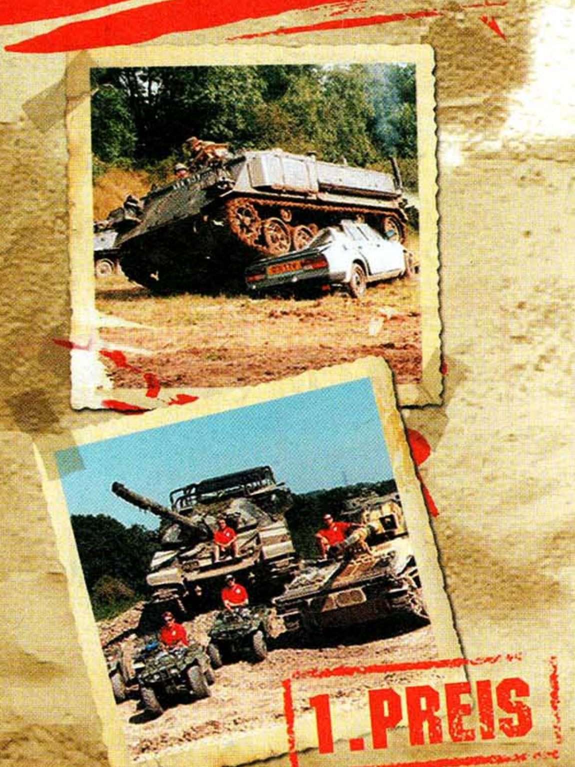
Aufbruch in eine neue Ära?

Schon für **Anno War** hatte sich Related Designs ursprünglich den Termin „Weihnachten 2005" als Ziel gesetzt, ein **Anno 3** vor dem Jahr 2006 erscheint daher utopisch. Was ohnehin gut zum Sunflowers-Fahrplan passen würde: Das Jahr 2004 steht im Zeichen von **Knights of Honor** (Vorschau auf Seite 70), 2005 folgt **Paraworld**. Noch gibt es **Anno 3** offiziell gar nicht: Das neue Spiel wird demnächst angekündigt, danach folgen erste Bilder. In der Zwischenzeit wird Feldforschung betrieben: Anhand eines umfangreichen Online-Fragebogens, der Mitte April an zigtausende registrierte **Anno**-User verschickt wurde, will Sunflowers herausfinden, was den Spielern an **1602** und **1503** besonders gefallen – und missfallen – hat. Die gewonnenen Erkenntnisse bilden dann die Grundlage für **Anno 3**. Möglicherweise erleben wir ja ein Überraschungs-Comeback des Max-Design-Trios ganz nach dem Vorbild der Funatics-Crew (**Cultures**), die nunmehr das **Siedler 5**-„Allstar-Team" verstärkt. PETRA FRÖHLICH



PANZERS
PHASE ONE





PANZERFAHREN IN ENGLAND!

WOLLTEN SIE SCHON IMMER MIT EINEM PANZER FAHREN, OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE?

PC Games und die **CDV Software Entertainment AG** machen dies **exklusiv** für alle Leser möglich! Anlässlich des Releases des Strategiehits ***Codename: PANZERS*** lädt CDV den Hauptgewinner nach Northants (England) ein.

Zusammen mit einem Redakteur der PC Games lernen Sie, wie man einen Panzer fährt und Bordgeschütze bedient!

MACHEN SIE DEN TEST!

Der rechts befindliche Fragebogen ist die schriftliche Prüfung und muss sorgfältig ausgefüllt an die CDV Software Entertainment AG geschickt werden. Zu beachten ist, dass es sich hier um einen Panzer-Führerschein-Theorietest handelt. Nur die Antworten sind richtig, die das Panzerfahren betreffen!

Am Gewinnspiel kann jeder teilnehmen, der **mindestens 18 Jahre alt** ist.



1. PREIS: PANZERFAHRT

2.-3. PREIS: PANZERS-"FANPAKET 1"

4.-10. PREIS: PANZERS-"FANPAKET 2"

cdv www.cdv.de Stormregion WWW.PANZERS.COM



Das Abenteuer beginnt am Freitag, den 29. Mai mit dem Flug nach London mit anschließender Übernachtung in Heathrow.

Am Samstag geht es dann auf das "Schlachtfeld"! Wer die beste Punktzahl erreicht, darf als Preisträger mit einem Chieftain Tank über ein Auto rollen! Nach einer weiteren Übernachtung geht es am Sonntag wieder Richtung Heimat.

EINSENDESCHLUSS IST DER 15. MAI 2004.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

PRÜFUNGSFRAGEN

Vom Schüler auszufüllen

Name:	*geboren am:*
Vorname:	*Prüf-datum:*

Ich versichere, die nachfolgenden Fragen ohne Hilfsmittel beantwortet zu haben.

Unterschrift:

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckten Antworten können eine oder mehrere Anworten richtig sein. Jeweils richtige Anworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Fahrlehrer auszufüllen **2**

Fehlerpunkte

Klasse	*A1*	*A*	*B*	*C1*	*C*	*CE*	*D1*	*D*	*M*	*L*	*T*
zul. Fehlerpunkte	9	9	9	9	9	9	5*/5*	5*/6*	9	9	9
Grundstoff											
Zusatzstoff											
Summe											
bestanden											
nicht bestanden											

Grundstoff (*) und Zusatzstoff (**) werden getrennt bewertet.

Bemerkungen: *geprüft von:*

CDV Software Entertainment AG

Kennwort: Führerschein

Neureuter Straße 37b
D-76185 Karlsruhe
Germany

L S.35

1. Welche Besonderheiten ergeben sich beim Befahren von Straßen in der kalten Jahreszeit?

- ☐ Nasses Laub, sowie Reif-, Eis- und Schneeglätte sind vor allem auf gewölbten Fahrbahnen besonders gefährlich.
- ☐ Auf gepflasterten Fahrbahnen entsteht häufiger und überraschender Reif- und Eisglätte als auf anderen Fahrbahnen.
- ☐ Ich muss nichts beachten, da ich stets auf Ketten fahre!

5

L S.12/111

2. Sie kommen an eine unbeschilderte Kreuzung und wollen geradeaus. Von links kommen amerikanische Truppen, von rechts ein britischer LKW. Welche Reihenfolge ist richtig?

- ☐ Ich sitze in einem Panzer, also bin ich der Stärkste von allen! Die Reihenfolge interessiert mich nicht!
- ☐ Erst die Amis, dann ich und zuletzt die Briten!
- ☐ Erst die Briten, dann ich und dann die Amis!

5

L S.22/276

3. Welches Verhalten ist richtig?

- ☐ Ich sitze in einem Panzer, die Frage ist überflüssig!
- ☐ Ich muss die Straßenbahn vorbeilassen.
- ☐ Ich darf vor der Straßenbahn abbiegen.

4

L S.134/166

4. Sie nähern sich einem Stau. Wie verhalten Sie sich?

- ☐ Ich fordere Luftunterstützung an!
- ☐ Ich gebe Gas, denn ich liebe das Geräusch von berstendem Blech unter mir!
- ☐ Ich bremse langsam ab und betätige die Warnblinkanlage!

4

L S.101/233

5. Was kann das Telefonieren des Panzerführers während der Fahrt bewirken?

- ☐ Ablenkung durch das Gespräch.
- ☐ Ablenkung durch die Bedienung.
- ☐ Vorsicht: der Feind hört mit!

3

L S.103

6. Sie nähern sich mit Ihrem Panzer einem Kreisverkehr. Was ist zu beachten?

- ☐ Die im Kreis befindlichen Fahrzeuge haben Vorfahrt!
- ☐ Nichts, denn mein Panzer hat immer Vorfahrt!
- ☐ Die Ausfahrt aus dem Kreis muss durch Blinken angezeigt werden.

4

Fehlerpunkte: ________





STRATEGIE

Knights of Honor 70
Alles zur Mittelalter-Strategie-Hoffnung

Transportgigant 72
Jowoods WiSim- und Aufbau-Reihe bekommt Zuwachs.

The Movies 76
Das neueste Werk von Peter Molyneux macht Sie zum Regisseur und Boss Ihres eigenen Filmstudios.

Schlacht um Mittelerde....................84
Das **C&C**-Studio betätigt sich als Ring-Strategieschmiede.

Black & White 2 90
Das Lionhead-Team lud PC Games zum Antesten der ersten voll spielbaren Version von **Black & White 2** ein.



Ground Control 2...............................94
Wir haben uns für Sie in den Beta-Test gestürzt.

ACTION

Söldner...36
Der Taktik-Shooter will den Erzrivalen **Battlefield Vietnam** auf Anhieb vom Multiplayer-Thron stoßen.

True Crime: Streets of L.A. 34
In der PC-Umsetzung des Xbox-Hits **True Crime** machen Sie als Cop die Straßen von Los Angeles unsicher.

Shooter-Special 48
Half-Life 2, **Doom 3** und **STALKER** im Rampenlicht



Thief 3 60
Garrett schickt sich an, Ihnen in diesem **Splinter Cell**-ähnlichen Action-Adventure lange Nächte zu bescheren.

Alias...68
Pünktlich zum TV-Start der zweiten Staffel kommt **Alias** auch auf den PC.

ABENTEUER

Saga of Ryzom 96
Das Internet-Rollenspiel kombiniert Sci-Fi mit Fantasy.

World of Warcraft vs. Everquest 2...98
Spannendes Duell zwischen zwei Online-RPG-Riesen

SPORT

Mashed..100
Mashed orientiert sich am Klassiker **Micro Machines**.

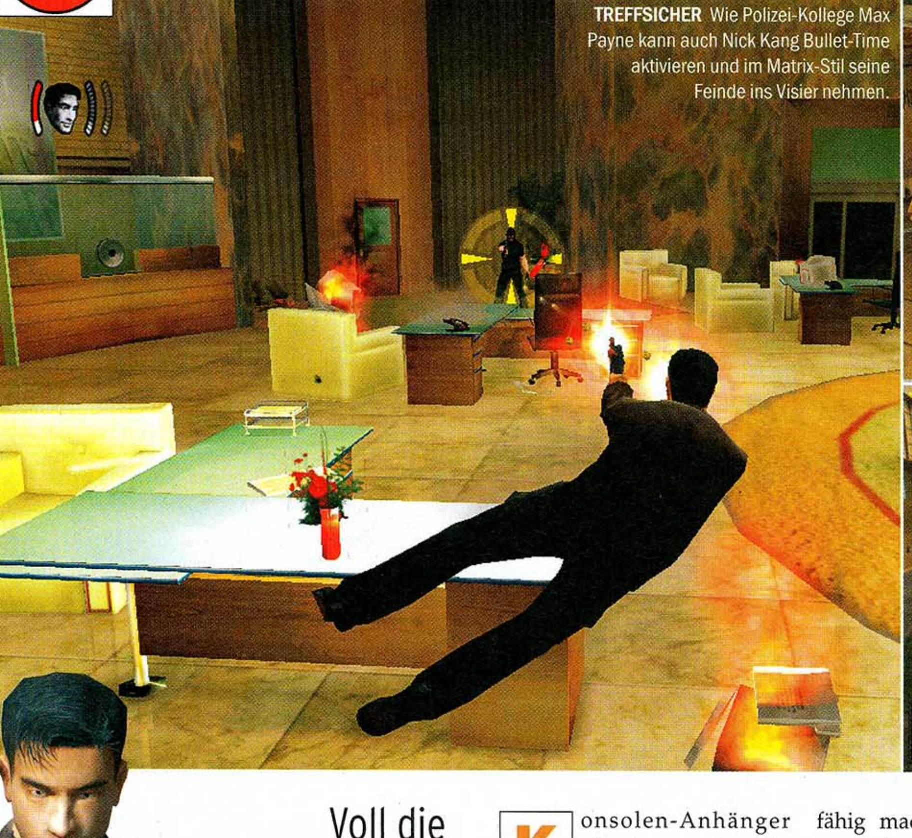
Spellforce:
Breath of Winter

Für das erste offizielle Add-on zum Strategie-Hit **Spellforce** haben sich die Grafiker von Phenomic noch einmal ins Zeug gelegt. Im Verlauf der knapp 40 Stunden dauernden Einzelspielerkampagne treffen Sie unter anderem auf diesen imposanten Bossgegner. Zudem schlagen Sie sich mit Feuerelfen oder geflügelten Löwen. Außerdem dürfen sich im so genannten „Freien Spiel" bis zu drei Abenteurer kooperativ auf speziell dafür erstellten Karten austoben.

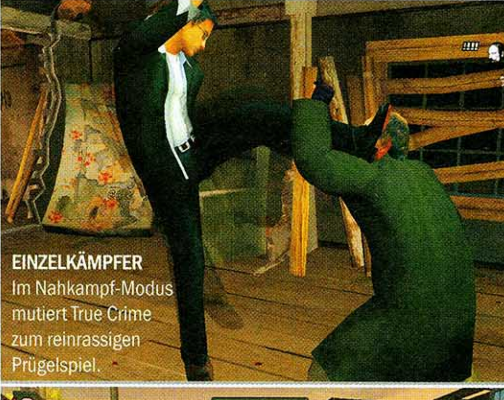
Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Bigben Interactive
Termin.. Juni 2004

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

True Crime: Streets of L.A.



TREFFSICHER Wie Polizei-Kollege Max Payne kann auch Nick Kang Bullet-Time aktivieren und im Matrix-Stil seine Feinde ins Visier nehmen.



EINZELKÄMPFER Im Nahkampf-Modus mutiert True Crime zum reinrassigen Prügelspiel.



FEUER FREI Sämtliche Fahrzeuge lassen sich komplett in Schutt und Asche legen.

Voll die Action: Bei der **PC-Umsetzung des Xbox-Hits True Crime** machen Sie als knallharter Cop die Straßen von Los Angeles unsicher.

Konsolen-Anhänger schnalzen bei dem Namen **True Crime** mit der Zunge. Der genauso dreiste wie gute **GTA**-Klon entzückte Ende vergangenen Jahres PS2- und Xbox-Besitzer gleichermaßen. Mitte Mai können endlich auch PC-Spieler in die Haut des wenig zimperlichen Undercover-Agenten Nick Kang schlüpfen und mit der russischen und chinesischen Unterwelt in Los Angeles abrechnen. Genau wie bei **GTA Vice City** rennen Sie mit Ihrem Protagonisten aus der Verfolgerperspektive durch die Straßenschluchten der auf über 240 Quadratkilometern detailreich nachgebildeten Großstadt – stets die Übersichtskarte am Bildrand im Auge, um auf dem kürzesten Weg zum nächsten Einsatz zu gelangen. Dabei müssen Sie mal eine Geisel aus den Fängen der Gangster befreien, in eine geheime Lagerhalle eindringen oder gleich eine ganze Gang aus dem Verkehr ziehen. Ob Sie diese im gelungenen Nahkampf-Modus in feinster Martial-Arts-Manier mit allerlei Tritten und Schlägen kampfunfähig machen und anschließend festnehmen oder mit Schrotflinte, Maschinengewehr und Panzerfaust beharken, entscheiden Sie. Allerdings festigen Sie durch zu rabiates Vorgehen Ihr Image als „Bad Cop". Bei zu vielen Verstößen gegen die Dienstvorschriften werden Sie suspendiert – das Spiel ist dann vorzeitig beendet.

Lauschangriff

Weitere Wege legen Sie per Auto zurück – vom schnittigen Sportwagen über die gemütliche Familienkutsche bis zum wuchtigen Lkw ist alles vertreten, was PS und Hubraum hat. Wer es locker angehen lässt, kann nebenbei dem Polizeifunk lauschen und diverse Kleinkriminelle nach kurzen Rangeleien dingfest machen. Oder Sie drehen das Radio auf – wie **GTA Vice City** bietet auch **True Crime** einen erstklassigen Soundtrack mit Songs von Künstlern wie Warren-G, Ice Cube oder Snoop Dogg. Letztgenannter ist genau wie die Activision-Helden Officer Dick von **Tony Hawk's Pro Skater** oder Jeanette aus **Vampire: Bloodlines** als Bonus-Charakter mit von der Partie. PC-Spieler dürfen sich auf 20 Missionen mit 100 Bonus-Aufträgen freuen, die wahllos in den nichtlinearen Spielverlauf eingestreut werden. Die uns vorliegende Beta-Version lief abgesehen von einigen Rucklern und seltenen Abstürzen schon sehr ordentlich. Allerdings sieht man der teils kantigen Grafik die Konsolen-Herkunft an. Noch nicht testen konnten wir den Mehrspielermodus. Hier sollen bis zu vier Undercover-Cops via Netzwerk auf Verbrecherjagd gehen.

ERSTEINDRUCK

*Die Konsolen-Vorlage von **True Crime** zog in puncto Umfang und Langzeitmotivation gegenüber **GTA** den Kürzeren und auch die PC-Version dürfte Rockstars Action-Kracher nicht vom Thron stoßen. Was nichts daran ändert, dass der abwechslungsreiche Genre-Mix aus Renn-, Prügel- und Ballerspiel eine Menge Spaß macht.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Luxoflux
Anbieter .... Activision
Termin .... Mai 2004

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!

Mystery-Thriller: FREQUENCY

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!

05/04 € 5,50

DENNIS QUAID JAMES CAVIEZEL FREQUENCY

TROJA

Bombast-Kino: Historische Massenschlachten mit BRAD PITT!

James Caviezel (Die Passion Christi) und Dennis Quaid im Mystery-Thriller

FREQUENCY

IN DOLBY DIGITAL 5.1 DEUTSCH UND ENGLISCH!

PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW

...mkritiken!

★ DVD Über 100 Tests!

...r Tomorrow

...strophenfilms: ...ersenkt New York

Master and Commander

DVD des Monats! Der Oscar-Film donnert durch's Heimkino

...ng

...Vampirjagd

Kill Bill Vol. 1

Uma Thurmans Rachefeldzug im Test

...Day After Tomorrow









„Frequency" – spannender Mystery-Thriller
mit Dennis Quaid und James Caviezel als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

chtigen, die Sie
genden CD oder
mehr dazu auf
sonst noch zählt
Wars, das erfah-
en nächsten Sei-

weifen

sten Blick zieht
rekten Vergleich
d Vietnam op-
eren. Die Explo-

sionen gleißen nicht gar so spektakulär wie in Electronic Arts' Hollywood-Dschungelkrieg. Flüsse schlängeln sich etwas weniger kurvenreich durch die Landschaft. Texturen wirken weniger detailiert. Dafür punktet die von Wings Simulations entwickelte Engine anderswo. Bei der Sichtweite zum Beispiel. Wer in einem **Söldner**-Level seinen Blick vom Gipfel eines Polygon-Berges bis zum virtuellen Horizont schweifen lässt, dem kommen selbst die **Operation Flashpoint**-Inseln winzig vor. Theoretisch lässt sich jeder beliebige Ausschnitt der gigantischen Spielwelt als Spielfeld nutzen; allerdings wird dieses Feature wohl erst mit dem ersten Bonus-Pack nachgereicht, der bereits vier Wochen nach Release veröffentlicht werden soll. Dass die Weitsicht nicht nur auf dem Papier, sondern auch spielerisch Sinn ergibt, merken beispielsweise Düsenjägerpiloten, die nicht – wie bei **Battlefield Vietnam** – alle zehn Sekunden an die Levelbegrenzung klatschen. Das spüren aber zum Beispiel auch Spieler, die den Scharfschützen, der sie soeben erlegt hat, gerade noch als zwei Pixel großen Punkt im Wald am anderen Ende der Karte erkennen.

Totale Zerstörung

Auch andernorts betritt Wings Simulations Neuland. Türen einschießen und Betonwände sprengen, das konnte man auch schon im Oldie Red Faction. Aber die komplette Level-Architektur zerlegen, das gab's noch nirgendwo. Mit großkalibrigen Geschützen werden schmucke Hütten zu rußgeschwärzten Ruinen, Flugzeugwracks schlagen Schneisen

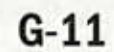


Söldner: Secret Wars

Schwester, die Bleispritze bitte! - Die Waffen



Mehr als 60 Schießprügel stehen zur Wahl, von der Kleinkaliberpistole für den Commander von Welt bis hin zu Scharfschützengewehren, die selbst in Panzerfahrzeuge Löcher stanzen. Weitere sollen in Updates folgen.



Desert Eagle
Die Haubitze unter den Pistolen haut auf kurze Distanz mächtig rein, ist aber recht teuer.

G-11
Exotisches Äußeres und Inneres, aber dank spezieller Munition rückstoßfreies Sturmgewehr.

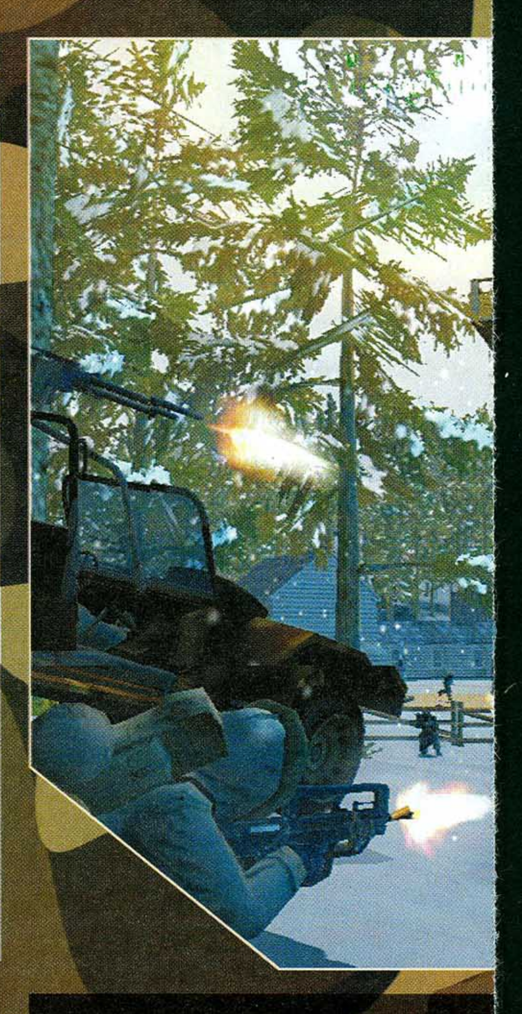
M-259 SAW
Die „Squad Automatic Weapon" ist ein leichtes Maschinengewehr, zuverlässig und billig.

M-82 A1
Das „Light Fifty" ist alles andere als leicht, durchschlägt aber selbst dünne Steinwände.



MK2
Granaten gibt's in allen Farben und Formen, der Klassiker ist die MK2-Splittergranate.

LAW
Eine leichte Panzerfaust, die in geringer Entfernung auch Kampfpanzern gefährlich wird.

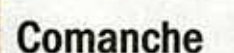


Flieg zum Sieg - Fahr- und Flugzeuge



Piloten und Fahrer wählen aus über 70 Vehikeln. Manche davon benötigen zusätzlich einen Kanonier, andere davon transportieren Kollegen in die Schlacht. Alle sind sie mit etwas Übung leicht zu beherrschen.



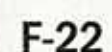


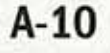
Humvee
Wohl bekanntes Allround-Fahrzeug der US Army, auch in einer Straßenversion zu haben.

BMP-3
Modernster Schützenpanzer aus russischer Produktion mit pfiffiger Aktivpanzerung.

Comanche
In echt wird der Stealh-Hubschrauber nun doch nicht gebaut, im Spiel können Sie ihn fliegen.







Osprey
Diese Mischung aus Hubschrauber und Propellerflugzeug ist perfekt für Luftlandungen.

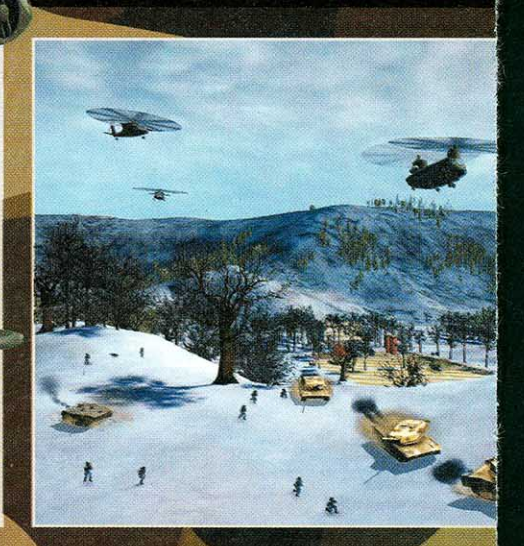
F-22
Hochmoderner und sauteurer Luftüberlegenheitsjäger mit Tarn-Fähigkeit.

A-10
Das „Warzenschwein" ist mit seinen Lenkraketen der Albtraum jedes Panzerkommandanten.

Mit roher Zahlengewalt weiß **Söldner** zu beeindrucken: Über 60 Waffen versprechen die Entwickler, mehr als 70 Vehikel vom Kampfpanzer bis zum Transporthubschrauber und gigantische 18 Millionen Quadratkilometer Spielfläche. Einen Teil davon können Sie exklusiv bei PC Games in der brandaktuellen deutschen Demoversion des Multiplayer-Shooters bes… auf der beili… DVD finden… Seite 194. Wa… in den **Secre**… ren Sie auf … ten.

In die Ferne s…

Auf den … **Söldner** im … mit **Battlefi**… tisch den Kü…





Deutschland, Action-Standort Nummer 1? Nachdem die Franken von Crytek das Ego-Shooter-Genre aufgemischt haben, wollen die Ruhrpottler von Wings Simulations nun Battlefield Vietnam vom Multiplayer-Thron stoßen.

Haus? Welches Haus? - Das Schadenssystem

Prinzipiell lässt sich jedes Objekt in der **Söldner**-Welt in seine Einzelteile zerlegen, solange die Waffe nur stark genug ist. Einer Panzerkanone fallen selbst massive Bauten oder Baumriesen zum Opfer.





Heile Welt
Alle Gebäude in der Söldner-Welt lassen sich betreten, wenn auch die Einrichtung recht spärlich ausfällt. Klar, dass solche Häuser Infanteristen als bevorzugtes Versteck dienen. Paranoide Panzerfahrer legen deshalb schon mal ganze Dörfer in Schutt und Asche – Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste.



Oben ohne
Schon die erste Granate legt den Dachstuhl frei und hinterlässt ein klaffendes Loch in der Holzfront. Die Schadenstexturen und Polygonlöcher werden zwar nicht 100 Prozent exakt berechnet, aber Trefferwinkel und Schussstärke entsprechend aus einer Vielzahl möglicher Wirkungen variiert.



Kellergeister
Nach mehreren Einschlägen ist nun auch das Erdgeschoss einzusehen. Sollte sich irgendjemand in der Hütte versteckt haben, hat er inzwischen entweder das Weite gesucht oder das Zeitliche gesegnet. Die Schäden bleiben wahlweise nur für eine oder mehrere Runden erhalten.

in der Stre-
neterweit in
nden selbst
hwindigkeit
elle. Bis zur
wollen die
alten in der
doch noch

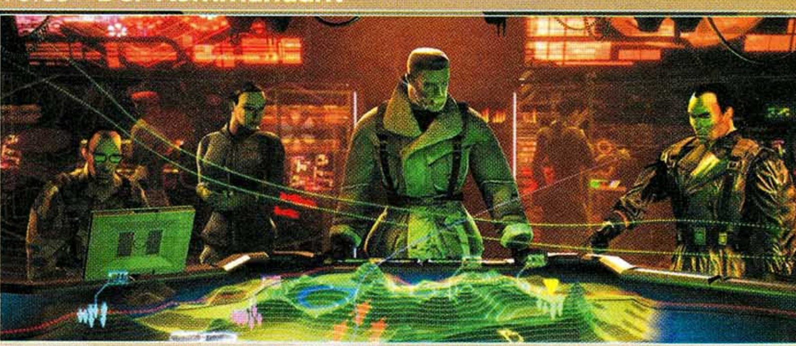
en
nicht ganz
das Balan-

cing, also das Austüfteln der Stärkeverhältnisse von Waffen und Vehikeln. So wird im offiziellen Forum unter www.secretwars.net derzeit heiß diskutiert, ob Hubschrauber vielleicht etwas auf- und Flugabwehrwaffen abgewertet werden sollen. Das Problem: Ein 20.000 Credits teurer Apache-Heli ist für eine 3.000 Punkte teure Stinger-Rakete leichte Beute. Richtig gelesen: Waffen



Your Master's Voice - Der Kommandant

Jedes Team darf einen aus seiner Mitte zum Anführer wählen. Der verwaltet künftig den Team-Fonds, genehmigt also den Mitgliedern Einkäufe teurer Vehikel und bestimmt die Strategie seiner Gruppe.





Auf seiner voll zoombaren 3D-Karte sieht der Commander das ganze Spielfeld aus der Vogelperspektive, inklusive der Positionen aller seiner Untergebenen. Befehle werden einfach per Mausklick vorgegeben. Im Bild oben lautet die Order für Schütze Udett beispielsweise „Greife den Jeep am oberen Bildschirmrand an".



Die gleiche Szene aus der Sicht des Spielers: Der Befehl des Commanders wird direkt ins Sichtfeld eingeblendet. In diesem Fall heißt die Anweisung, den Jeep direkt voraus anzugreifen. Auf diese Weise können etwa auch Routen vorgegeben, Verstecke markiert oder Sammelpunkte gesetzt werden.



in Wälder, Granaten pflügen Äcker um. Nach einem heißen Gefecht erkennt man die Map kaum wieder. Das ist wiederum kein grafisches Blendwerk, sondern bringt spielerischen Nutzen. Angst vor einem Hinterhalt? Zerschießt man eben prophylaktisch den Verteidigern die Deckung. Wald im Weg? Kanone laden und Monty Pythons Lumberjack-Song anstimmen. Eine erfrischende Abwechslung zur statischen Spielwelt eines **Battlefield Vietnam**, wo Stahlmonster wie der Patton-Panzer sich an Büschen Beulen holen.

Kleinlicher Kugel-Kalkulator

Das Schadenssystem ist nur ein kleiner Teil der komplexen Physik-Engine von **Söldner**, ein weiterer und bei einem Shooter nicht ganz unwichtiger ist die Trefferberechnung. Statt „Hitboxes" zu verwenden, um Einschlagszonen zu lokalisieren (beispielsweise wie in **Counter-Strike (dt.)**, bei dem unsichtbare Würfel und Quader die Gliedmaßen der Spielfiguren umgeben), werden sämtliche Hits pixelgenau ermittelt. Eine Menge Arbeit für den Prozessor, wenn zwei Dutzend Spieler gleichzeitig drauflosballern. Und dann wollen ja auch noch die Kurse sämtlicher Fahrzeuge und Fluggeräte berechnet werden. Die Steuerung der über 70 Vehikel gestaltet sich insgesamt etwas schwieriger als beim Konkurrenten **Battlefield**, mit etwas Übung sind aber auch Helikopter-Attacken oder Jagdbomber-Einsätze zu meistern. Momentaner Minuspunkt: Noch wirken Fahr- und Flugverhalten der Maschinen nicht immer glaubwürdig. Beispielsweise springen Jeeps bei kleinen Unebenheite cke gelegentlich die Höhe oder mit Höchstge noch fast auf der Veröffentlichung Entwickler solche Physik-Engine glätten.

Zum Anführer geb

Ebenfalls noc abgeschlossen i



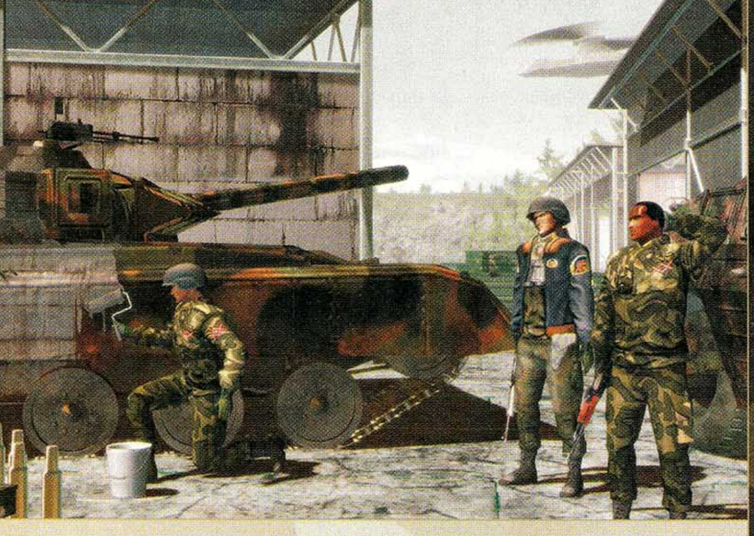


HINTERHALT Wer in Unterzahl gegen besser bewaffnete Gegner kämpft, muss auf das Überraschungsmoment setzen.



WIE IN HALO ... brettern Sie und ein Teamgefährte mit diesem Jeep durch die Levels - der eine fährt, der andere bedient das schwere MG.

Meine kleine Puppenstube - **Das Skinning**



Das Aussehen des Alter Ego kann über eine Vielzahl von Kleidungsstücken, Accessoires und Porträts angepasst werden. So stellen sich etwa Clans eigene Uniformen zusammen; die Fahrzeuge bekommen automatisch die gleiche Tarnbemalung wie die Klamotten.

Durch die Auswahl mehrerer übereinander gelegter Texturen lassen sich die Kleidungsstücke und Vehikelanstriche noch weiter individualisieren, eigene Logos und Abzeichen machen die Clan-Rüstung schließlich perfekt. Bei aller Liebe für coole schwarze Ledermäntel, karierte Flanellhemden und völlig abgedrehte rosa Hasenkostüme muss aber eines klar sein: In den offenen Levels von **Söldner** ist die richtige Tarnung überlebenswichtig. Wer mit quietschblauen Hosen durchs Schneegestöber stapft, muss sich um die Aufmerksamkeit seiner Gegner keine Sorgen machen.



Der eigene Look lässt sich mit wenigen Mausklicks auf verschiedene Klimazonen zuschneidern.



Poträt, Helm, Jacke, Hose, Schuhe und Rucksack sind die wesentlichen Bestandteile des Söldner-Outfits.

und Fahrzeuge kosten ähnlich wie bei **Counter-Strike (dt.)** Geld. Je nach verteiltem Kapital kann es schon mal ein halbes Stündchen dauern, bis man sich stolzer Besitzer eines Abrams-Panzers oder Humvee-Jeeps nennen darf. Schneller geht's, wenn man sich im Teamfonds bedient; die Investition muss aber erst der Gruppenführer genehmigen. Auch das ist neu: Beide Parteien bestimmen per Wahl einen Chef, der das Konto verwaltet und Befehle ausgibt. Er darf als Einziger auf eine zoombare 3D-Übersichtskarte des Levels zurückgreifen, auf der er die Positionen der Gegner und natürlich die seiner Mitstreiter erkennt und ihnen Ziele zuweist. Diese sehen seine Jungs dann direkt in der Spielwelt als Klartext-Anweisungen: „Attack" schwebt dann etwa über einem Panzer. Das ist nicht nur für Clan-Matches eine Offenbarung, sondern gerade auch für Gelegenheitsspieler. Das übliche Problem von Team-Shootern auf öffentlichen Servern, dass jeder macht, was er will, aber keiner, was er soll, fällt bei **Söldner** flach. Im Idealfall zumindest. In den Beta-Kämpfen war die Commander-Position oft unbesetzt; wenn sich dann allerdings doch einmal jemand zum Anführer aufgeschwungen hatte, wollte man ihn nicht mehr missen. Ob sich der Job durchsetzt, wird sich spätestens in der deutschen Exklusiv-Demo von PC Games zeigen.

Schuss aus dem Nichts

Die Vorab-Demo dürfte auch helfen, das Balancing der Spielerklassen zu finalisieren. Sechs Spezialisten stehen zur Wahl. Neben dem erwähnten Commander sind das: der gewöhnliche Soldat, Sani, Bombentechniker, Scharfschütze und Pionier. Jede Rolle hat ihre eigenen Vor- und Nachteile. Der Soldat etwa ist der Einzige, der schwere Waffen wie Panzerfäuste oder Fla-Raketen einsetzen darf, der Bombentechniker dagegen der Mann der Wahl, um Minen zu legen oder Fallen aufzuspüren. Als besonders gefährlich gilt der Scharfschütze, der sich auf Knopfdruck unsichtbar machen kann – so lange, bis er einen Schuss auf sein ahnungsloses Opfer abgibt. Eine Fähigkeit, die in der **Söldner**-Community derzeit für viel Aufregung sorgt. Anders als bei **Battlefield** wird die Charakterklasse nicht einfach

> Spielmodi, Waffen, Vehikel, selbst die Grundwerte der Spielwelt können mit dem Server-Manager verändert werden. **Söldner ist ganz auf Mods ausgerichtet.**


NSICHT Wahlweise spie-n Sie in Verfolger- oder go-Perspektive.

FELDFLUGPLATZ Die Düsenjäger geben sich glücklicherweise nicht allzu wählerisch bei der Wahl der Landebahn.

ausgewählt, sie muss, genau wie Waffen und Ausrüstung, für Credits erworben werden. Dabei ist die Bewaffnung nicht fest vorgegeben, auch ein Sanitäter darf sich mit einem Sturmgewehr verteidigen und Granaten schleudern – nur eben keine Sprengsätze anbringen.

Capture the Tank!

Sollte Ihnen irgendetwas an **Söldner** nicht gefallen, stehen die Chancen gut, dass Sie das mit ein, zwei Mausklicks beheben können. Wings Simulations hat das ganze Programm auf Modifikationen ausgelegt, will heißen, Server-Betreiber und Bastler dürfen fast die gesamte Spielwelt verändern. Das fängt damit an, dass man – wie bereits erwähnt – jeden Abschnitt der Umgebung zum Spielfeld erklären kann. Das setzt sich in den frei konfigurierbaren Spielmodi fort. Die Hand voll Grundtypen wie Deathmatch, Flaggeneroberung, Assassination, Geiselbefreiung oder Sabotage lassen sich beliebig anpassen. So wird aus einer Capture-the-Flag-Partie mittels des webseitenbasierten Server-Interface oder der eingebauten Skriptsprache Python schnell ein Capture-the-Vehicle-Match. Ebenso einfach lassen sich der bei EAs **Battlefield**-Titeln so beliebte Conquest-Modus und selbst mehrere Missionen umfassende Kampagnen nachbauen. Wer sich weiter durch die Einstellungen wühlt, findet Optionen für Waffen, Vehikel, selbst für die Grundwerte der Spielphysik.

Rosa Söldner?

Ähnlich wandlungsfähig zeigt sich **Secret Wars** bei der

Munitions-Nachschub!

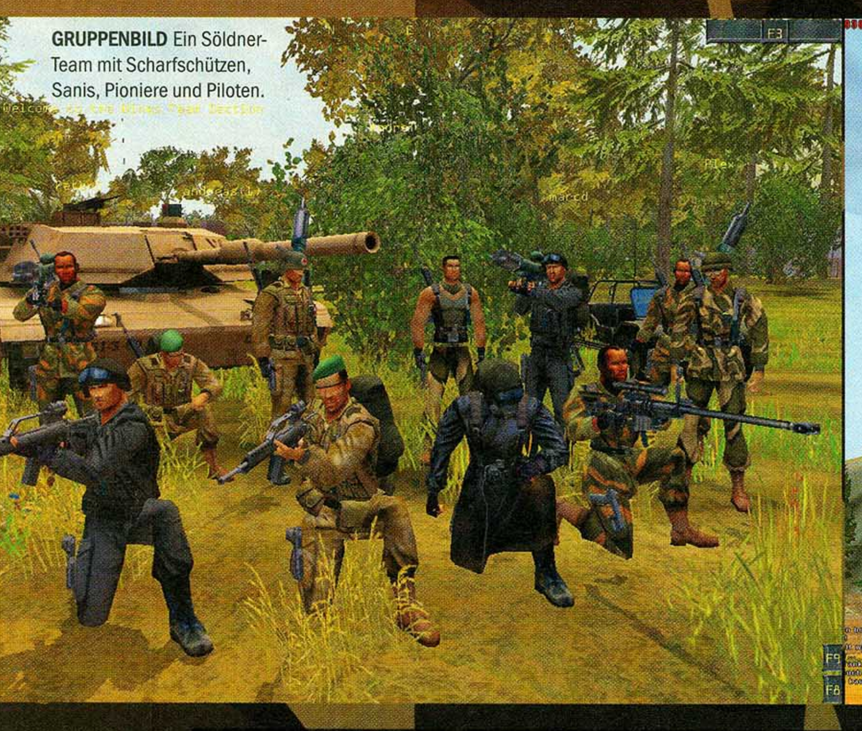
Wings Simulations will im Vier-Wochen-Ryhtmus regelmäßig Updates und kostenlose Zusätze liefern. Bereits kurz nach Veröffentlichung soll der Shooter beispielsweise um die Möglichkeit erweitert werden, jeden Ausschnitt der riesigen Spielwelt zum Spielfeld zu machen. In Planung sind außerdem bereits zwei umfangreiche Add-ons; über die genauen Inhalte und Termine gibt man sich bei Wings allerdings noch bedeckt.

Die Sonne brennt, die Frisur hält - **Das Wettersystem in Söldner**

So umfassend wurde in bislang keinem Computerspiel das Wetter und der Tag-und-Nacht-Zyklus simuliert. Es schneit, es regnet, Nebel beschränkt die Sicht, ein Sonnenuntergang färbt den Himmel rot, nachts sind Infrarotsichtgeräte Pflicht.







GRUPPENBILD Ein Söldner-Team mit Scharfschützen, Sanis, Pioniere und Piloten.



SCHNELLE EINGREIFTRUPPE Ähnlich wie in Battlefield Vietnam karren Bananenhelikopter Kampffahrzeuge an die Front.

Auswahl der Spielfigur: Statt einer Hand voll Archetypen gibt es dutzende „Phantombild-Teile", aus denen man sich sein Alter Ego zusammenstellt. Clans konstruieren so unverwechselbare Uniformen und Tarnanstriche für Fahrzeuge und Flugmaschinen. Wer im rosa Schlafanzug übers Schlachtfeld turnen möchte ... bitteschön. Stiefel, Helm, Gesicht, Brille – auch bei über 100 Spielern pro Server muss kein Söldner aussehen wie der andere. Richtig gelesen: Theoretisch sind mehrere Dutzend Teilnehmer pro Match drin. Offiziell unterstützt Wings Simulations bislang zwar nur 32 Spieler, man will den Netzcode aber kontinuierlich verbessern und so schließlich gewaltige Feldschlachten realisieren, an denen 128 Kämpfer gleichzeitig teilnehmen.

Einsames Vergnügen

Klar, **Söldner** ist in erster Linie auf Multiplayer-Gefechte ausgelegt. Fürs Training oder eine schnelle Partie zwischendurch planen die Entwickler aber einen vollwertigen Solo-Modus. Der ist zwar bei weitem nicht so umfangreich wie ein gewöhnlicher Ego-Shooter, verspricht aber immerhin, die Alibi-Bot-Matches eines **Battlefield Vietnam** zu übertrumpfen. Als Anführer eines computergesteuerten Söldnerteams erledigen Sie eine Reihe dynamisch generierter Missionen, die die wichtigsten Multi-Spieltypen nachstellen. Als Belohnung werden Credits auf dem Firmenkonto gutgeschrieben und Extrawaffen freigespielt. Wie viel Laune **Söldner** erst mit menschlichen Gegnern und Teamkameraden macht, das können Sie selber ausprobieren – installieren Sie einfach die Demo! Wenn alles glatt geht, müssen Sie auf die Vollversion nicht mehr lange warten. Die Entwickler sind gerade dabei, dem Spiel noch den letzten Schliff zu verpassen und das Feedback der Community auszuwerten. Ende Mai stellt sich **Secret Wars** dann der Herausforderung durch **Battlefield Vietnam** – ob das Unternehmen gelingt, lesen Sie in der nächsten Ausgabe von PC Games.

> 60 Waffen, 70 Vehikel, 18 Millionen Quadratkilometer Spielfläche – Secret Wars kann **mit nackten Zahlen beeindrucken** wie kaum ein anderes Spiel.

EXKLUSIV AUF CD & DVD

Mit der Beta-Demo von Söldner können Sie diesen Monat mit amerikanischen Waffen und Fahrzeugen in den virtuellen Krieg ziehen (nur LAN & Internet). Die russischen Pedants finden Sie in der aktuellen Ausgabe der PC Action. Wir drücken allen PC-Games-Lesern auf den Söldner-Servern die Daumen!

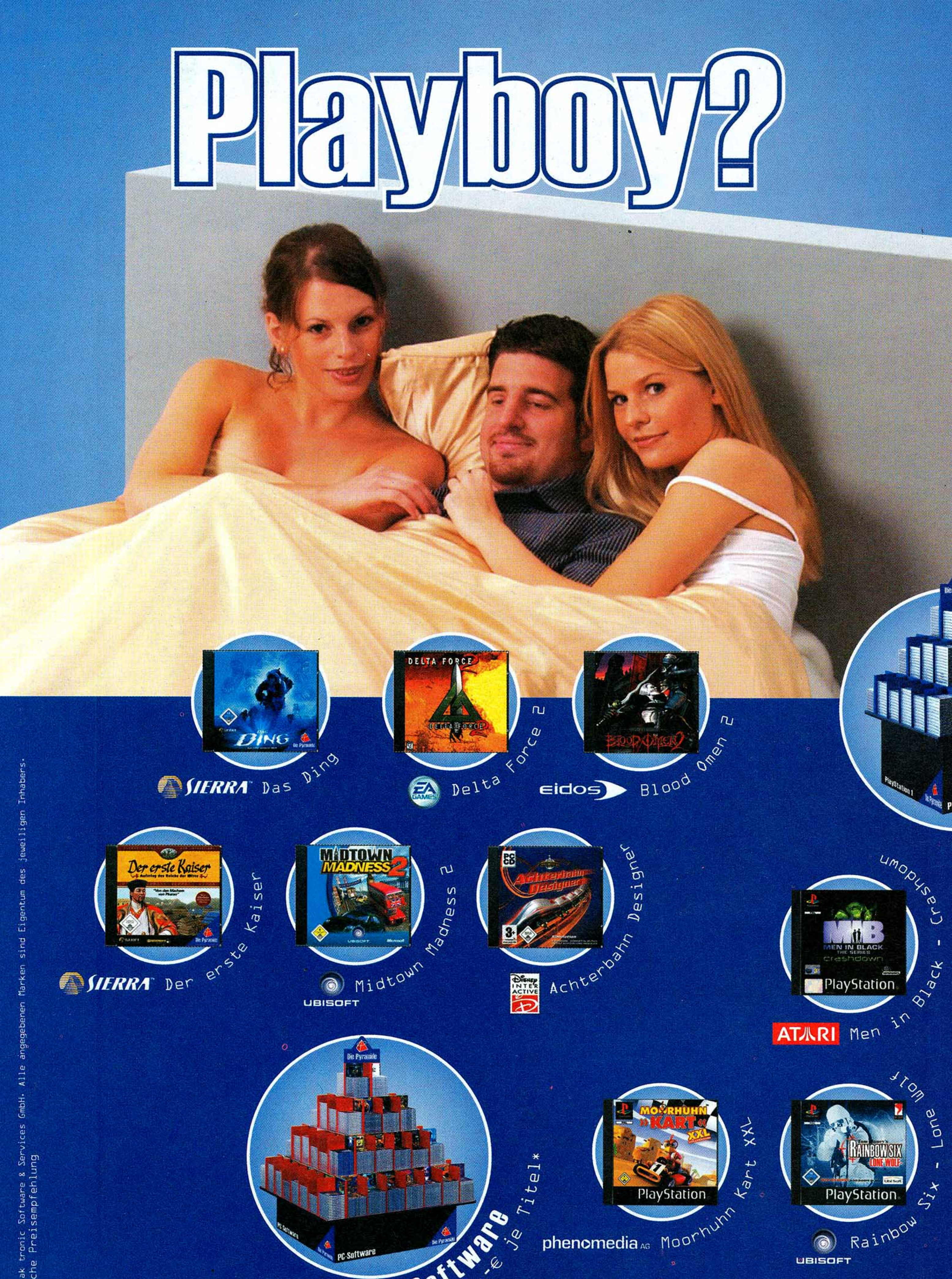
AUS DER LUFT GEHOLT Flugabwehr-Panzer sind ein probates Mittel gegen gegnerische Hubschrauber und Flugzeuge.

ERSTEINDRUCK

*In **Söldner** steckt eine Fülle guter Ideen: das Schadenssystem, der Commander-Modus, die veränderbare Spielwelt. Allerdings funktionieren noch nicht alle wie geplant. Ich wünsche dem Team deshalb die Zeit, das Spiel zu dem zu machen, was es werden könnte: ein richtig cooler Multiplayer-Shooter.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Wings Simulations
Anbieter	Jowood/Bigben
Termin	27. Mai 2004


OUT: 19.05.2004
EHRENSACHE
GANGLAND
AUFWENDIGE DEUTSCHE LOKALISIERUNG
Pressestimmen:
„ ...ein Must-Have-Strategie-Titel für jeden Anhänger des organisierten Verbrechens.“
(Game Zone, 01 /04)
„Geheimtipp des Monats“
(Gamestar, 02/04)
MEDIAMOBSTERS
hell-tech
bigben interactive
The way it's meant to be played NVIDIA
POWERED BY gamespy
16
usk


Playboy?
SIERRA Das Ding
EA GAMES Delta Force 2
eidos Blood Omen 2
SIERRA Der erste Kaiser
UBISOFT Midtown Madness 2
Disney Interactive Achterbahn Designer
ATARI Men in Black - Crashdown
PC-Software 10,-€ je Titel*
phenomedia AG Moorhuhn Kart XXL
UBISOFT Rainbow Six - Lone Wolf
PlayStation
Copyright 2004 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.
*Unverbindliche Preisempfehlung

Playboy!



Die Pyramide

www.software-pyramide.de

Spiel dir Einen

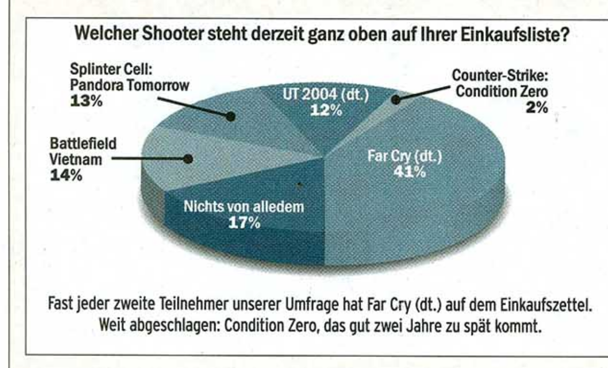
Auf die Palme gebracht ...

... hat Far Cry wohl so manches renommierte Entwicklerteam. In unserem großen Shooter-Special zeigen wir, **was die Konkurrenz wie Half-Life 2, Doom 3 oder STALKER zu bieten hat.**

Nicht nur Epics Vize Mark Rein bekommt angesichts der Qualitäten von **Far Cry (dt.)** kalte Füße (siehe News auf Seite 10), auch andere große Studios wie Valve oder id Software dürften den Karibik-Shooter aus Coburg ganz genau gespielt und analysiert haben. Auf den folgenden elf Seiten präsentieren wir Ihnen exklusive Bilder zu **Half-Life 2**, unterhalten uns mit Valve-Boss Gabe Newell und werfen einen Blick auf die potenziellen Shooter-Hits **Doom 3** und **STALKER**.

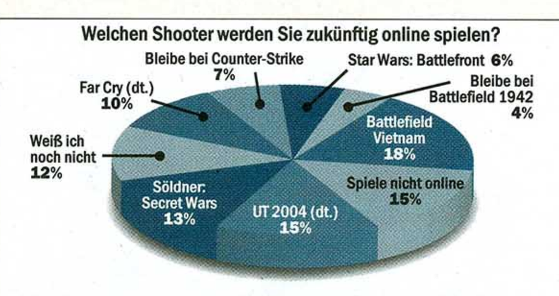
PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Welcher Shooter steht derzeit ganz oben auf Ihrer Einkaufsliste?



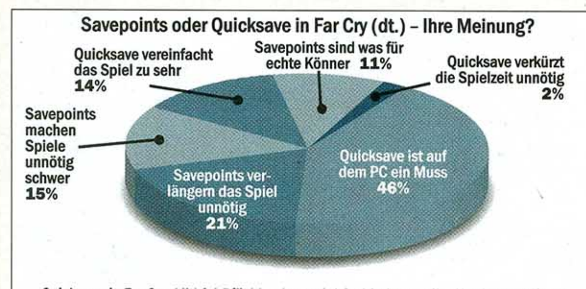
Fast jeder zweite Teilnehmer unserer Umfrage hat Far Cry (dt.) auf dem Einkaufszettel. Weit abgeschlagen: Condition Zero, das gut zwei Jahre zu spät kommt.

Welchen Shooter werden Sie zukünftig online spielen?



Klare Sache: PC-Games-Leser spielen Battlefield Vietnam und UT 2004 (dt.) im Netz. Auch Söldner und Far Cry (dt.) stehen hoch im Kurs, Counter-Strike verliert an Akzeptanz.

Savepoints oder Quicksave in Far Cry (dt.) – Ihre Meinung?



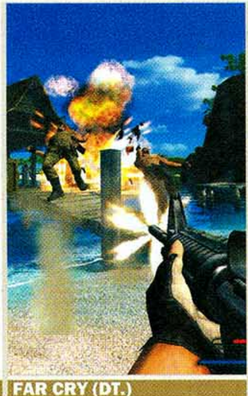
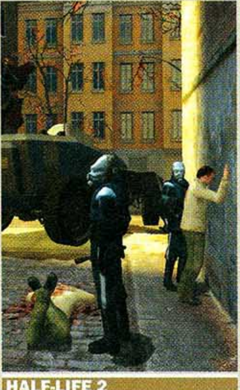
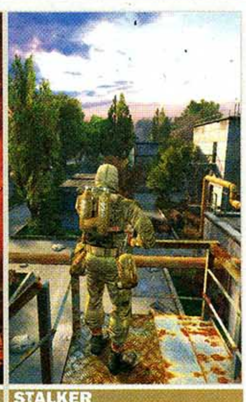
Quicksave in Far Cry (dt.) ist Pflicht – das meint fast jeder zweite. Nur knapp elf Prozent können sich wirklich mit den Savepoints anfreunden.

Würden Sie auf ein Spiel verzichten, wenn die deutsche Version sichtbar entschärft wurde?



Deutlich geschnittene PC-Spiele kommen nicht gut an. Fast die Hälfte der Befragten lässt den betreffenden Titel lieber gleich in den Regalen liegen.

Quartett der Shooting-Stars Far Cry (dt.), Half-Life 2, Doom 3 und STALKER im Vergleich

	 FAR CRY (DT.)	 HALF-LIFE 2	 DOOM 3	 STALKER
Genre	Ego-Shooter	Ego-Shooter	Ego-Shooter	Ego-Shooter mit Rollenspiel-Einschlag
Entwickler	Crytek	Valve	id Software	GSC Gameworld
Weitere Spiele des Entwicklers	-	Half-Life (dt.), Counter-Strike & Counter-Strike: Condition Zero	Doom- und Quake-Serie	Cossacks, Codename: Outbreak, Firestarter
Engine	Cry-Engine (selbst entwickelt)	Source-Engine (selbst entwickelt)	Doom-3-Engine (selbst entwickelt)	X-Ray-Engine (selbst entwickelt)
3D-Unterstützung	Direct3D & OpenGL	Direct3D	OpenGL	Direct3D
Technologie-Partnerschaft mit ...	Nvidia	Ati	Nvidia	Nvidia
Maximale Hardwareanforderungen	2.200 MHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT oder besser	2.000 MHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT oder besser (geschätzt)	2.400 MHz, 512 MByte RAM, Geforce FX 5800 oder besser (geschätzt)	3.000 MHz, 1.024 MByte RAM, Geforce FX 5800 oder besser (geschätzt)
Weitere Spiele mit dieser Engine	Noch nichts bekannt	Vampire 2	Quake 4	Codename: Outbreak (frühe Version)
Hintergrundgeschichte	Ex-Elitesoldat rettet die ganze Welt vor einem durchgeknallten Wissenschaftler und dessen Gen-Experimenten.	Wissenschaftler rettet die Welt vor einer Alien-Invasion.	Marine-Soldat kämpft auf dem Mars gegen eine dämonische Invasion aus der Hölle.	Söldner suchen nach Artefakten im nuklearverseuchten Gebiet rund um Tschernobyl.
Einzelspieler-Modus	20 Levels, ca. 20 Stunden Spielzeit	13 Episoden mit ca. 20 - 30 Stunden Spielzeit	Noch keine genauen Angaben, wahrscheinlich 10-15 Stunden Spielzeit	18 Levels, laut Hersteller 30-40 Stunden Spielzeit
Leveldesign	Große Außenlevels, nahtloser Übergang zu Innenlevels	Außen- und Innenlevels	Hauptsächlich dunkle, klaustrophobisch enge Innenlevels	Große Außenlevels, nahtloser Übergang zu Innenlevels
Mehrspieler-Modus	Deathmatch, Team-Deathmatch und Assault für bis zu 32 Spieler	Noch keine Angaben	Deathmatch, Team-Deathmatch und Last Man Standing für bis zu 4 Spieler	Deathmatch, Team-Deathmatch und Coop-Modus sowie Spielmodi wie Mutanten vs. Menschen

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir wollen unseren Technologievorsprung ausbauen!"

PC Games: Far Cry (dt.) ist bei Fans und Kritikern eingeschlagen wie eine Bombe. Seht ihr euch jetzt auf Augenhöhe mit Entwicklerstudios wie Epic Games, id Software oder Valve?

Faruk Yerli: „Wir unterscheiden uns doch sehr von Epic, wir sehen uns da eher bei id Software. Epic konzentriert sich mehr auf den breiten Spielermarkt und auf die Lizenzvergabe ihrer **Unreal**-Engine. Unser Fokus liegt ganz klar auf der Entwicklung von Spielen und weniger darauf, unsere Technologie verkaufen zu wollen. Wir möchten Markennamen wie **Far Cry** etablieren und einen Technologievorsprung gegenüber anderen Teams auf- und ausbauen. id Software setzte beispielsweise mit jedem ihrer Spiele einen neuen Technologiestandard in der Branche. Das ist auch unser Ziel, was wir in erster Instanz mit **Far Cry** erreicht haben."


FARUK YERLI Marketing-Manager bei Crytek.

PC Games: Apropos Epic: Deren Vizepräsident Mark Rein lästerte kürzlich bei der Vorstellung von Nvidias Geforce-6-Chip in der Schweiz, **Far Cry** würde aussehen wie Plastik. Kannst du seine Kritik nachvollziehen?

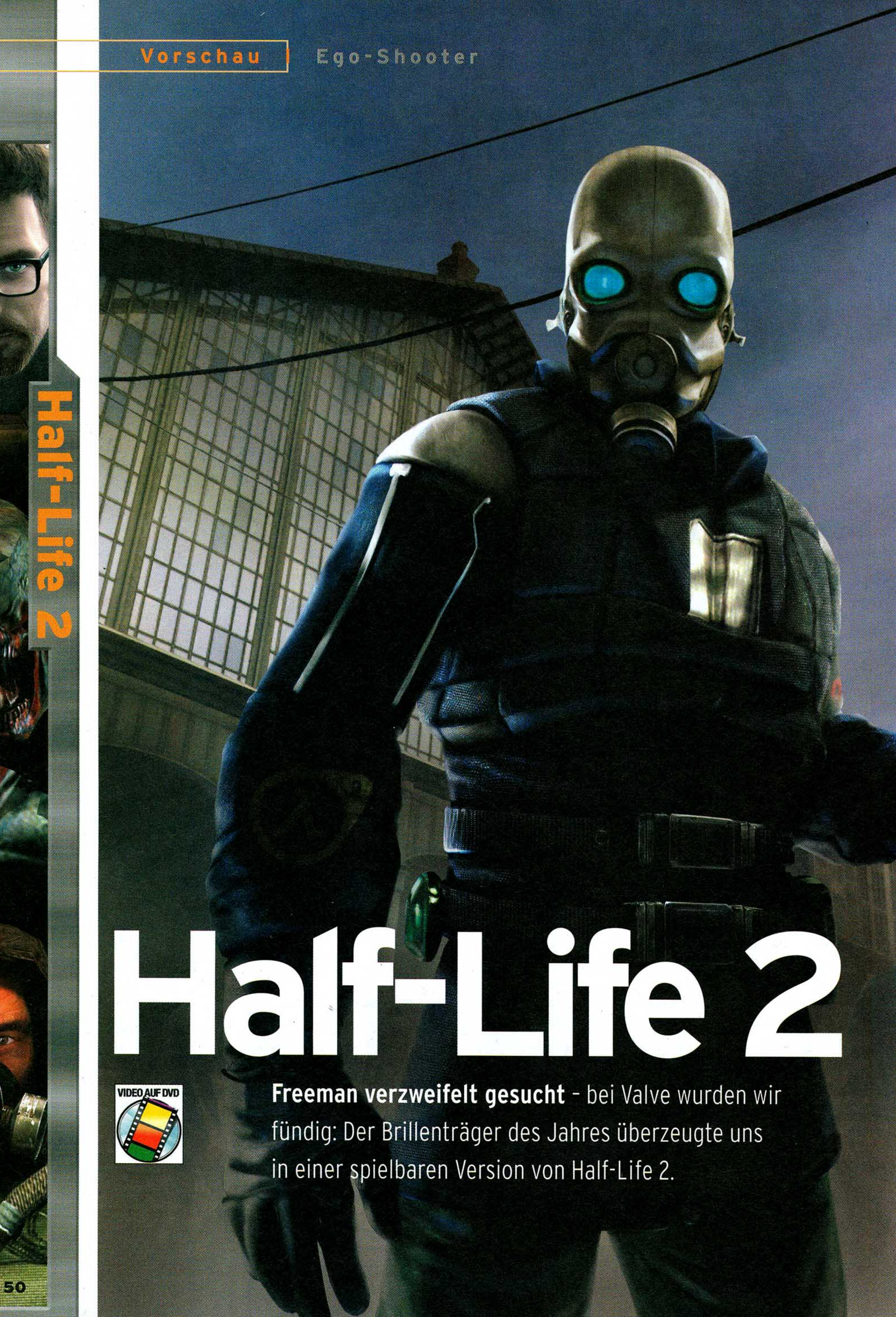
Faruk Yerli: „Wir sehen das ganz gelassen und empfinden es eher als eine Ehre, dass er über **Far Cry** spricht. Ich für meinen Teil habe gelernt, dass man nicht über Konkurrenzprodukte lästert. Er hat's anscheinend ja auch nötig, über uns zu reden. Man muss einfach nur mal die Grafikwertungen von **Far Cry** in den Magazinen und auf den Webseiten anschauen – die sind im Durchschnitt klar besser als bei allen Spielen auf Basis der **Unreal**-Engine. Spieler und Kritiker sehen den Unterschied selbst, ich muss das nicht noch kommentieren." (lacht)

PC Games: Ihr konntet **Far Cry** Monate vor **Half-Life 2**, **Doom 3** oder **STALKER** veröffentlichen und der Konkurrenz dadurch in puncto Staun-Grafik den Schneid abkaufen. Für jemanden, der **Far Cry** gespielt hat, wirken **Half-Life 2** oder auch **Doom 3** längst nicht mehr so spektakulär wie noch vor Monaten. Kalkül oder Zufall?

Faruk Yerli: „Nein, es war immer unser Ziel, das aktuelle Grafikniveau deutlich anzuheben und uns dadurch einen Vorsprung vor anderen Entwicklerteams zu verschaffen. Es stimmt eben nicht, dass die Optik in Computerspielen unwichtig ist und es nur auf das Spielprinzip ankommt. Die Grafik muss bei einem heutigen Spitzentitel genauso gut sein wie der Rest. Wie viel Spaß macht ein Ego-Shooter mit paradiesischem Dschungel-Setting, einem abwechslungsreichen Spielablauf, vielen Fahrzeugen und einer tollen künstlichen Gegnerintelligenz, wenn der Urwald nur aus fünf klobigen Bäumen und matschigen Texturen besteht? Eine tolle, realistische Grafik intensiviert den Spielspaß um ein Vielfaches."

PC Games: Wie sehen eure Zukunftspläne aus? Haben schon andere Entwickler bezüglich der **Cry**-Engine bei euch angefragt?

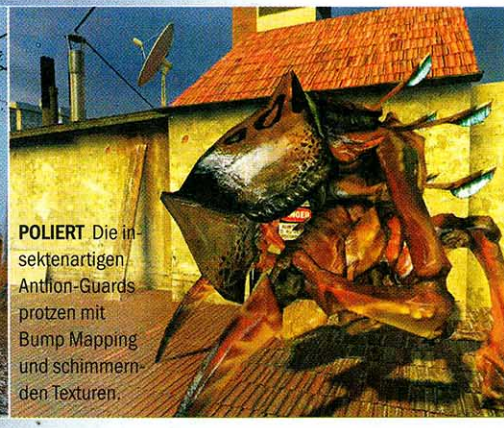
Faruk Yerli: „Wir haben unsere Technologie schon an Teams in Korea und in den USA verkauft und kriegen seit der Veröffentlichung von **Far Cry** täglich neue Anfragen. Darunter auch von sehr großen, renommierten Studios, was uns hier natürlich sehr ehrt. Konkret ist aber noch nicht viel passiert; wir wollen unser Know-how auch nicht für ein paar Euros verramschen und die schnelle Mark machen. Wer die **Cry**-Engine lizenzieren möchte, bezahlt in etwa den gleichen Preis, den man für die **Unreal**- oder **Doom**-Engine hinblättern muss. Aber wie schon anfangs erwähnt, liegt unser Augenmerk nicht auf der Lizenzierung der **Cry**-Engine an andere Entwickler. Wir wollen in erster Linie großartige Spiele machen."



Half-Life 2

Freeman verzweifelt gesucht – bei Valve wurden wir fündig: Der Brillenträger des Jahres überzeugte uns in einer spielbaren Version von Half-Life 2.


HIGH NOON In den weitläufigen Außenarealen liefern wir uns hitzige Duelle mit Combine-Soldaten.


POLIERT Die insektenartigen Antlion-Guards protzen mit Bump Mapping und schimmernden Texturen.

In ein paar Jahrzehnten, wenn wir alle grau und buckelig bei LAN-Partys im Seniorenheim abhängen, wird es beim Schwatz über die gute alte Zeit mit Sicherheit ein Thema geben: der Action-Jahrgang 2004 ist ein potenzieller Stofflieferant für „Mann, weißte noch, damals ...?"-Schwelgereien. Das Genre der Ego-Shooter steht in voller Blüte und setzt zu technischen und spielerischen Evolutionssprüngen an: Der Coburg-Kracher **Far Cry (dt.)** hat vorgelegt, **Doom 3** nähert sich in Texas der Endmontage und in einem Vorort der Westküsten-Metropole Seattle wird emsig an der Reaktivierung von Gordon Freeman gearbeitet. **Half-Life 2**, der Nachfolger zum wichtigsten Actionspiel der späten Neunzigerjahre, rüstet sich zum Frontalangriff auf die Konkurrenz. Entwicklerteam Valve Software hat Terminzusammenbruch und Hacker-Attacke vom letzten Jahr verdaut. Bei einer ausgiebigen Selberspiel-Session vor Ort konnten wir uns überzeugen, dass der heiß ersehnte Über-Shooter wächst, gedeiht – und immer noch beste Chancen hat, zur Genre-Referenz zu werden.

Einprügeln auf Reifen

Pixel Shader, Bumpmapping, High Dynamic Range Rendering, Havok-Physik ... mit den Feature-Zutaten der Grafiktechnik lässt sich ein ganzes Lexikon füllen. **Half-Life 2** wird seit Monaten als mutmaßliche Benchmark-Referenz für die Power von DirectX-9-Grafikkarten gepriesen. Rassig rendern können viele, aber was uns beim Ausprobieren von **Half-Life 2** am meisten fasziniert hat, sind die Lebendigkeit und Atmosphäre der Spielwelt. Auch an Liebe zum Detail mangelt's nicht, derzeit herrscht bei Valve Feinschliff- und Playtest-Hochbetrieb – mit unerwarteten Resultaten, wie Firmenchef Gabe Newell meint: „Wir beobachten, was die Leute machen, welche verschiedenen Vorgehensweisen sie wählen. Daraus resultieren Listen mit Dingen, die noch geändert werden sollten. Die Testspieler finden verschiedene Wege, sich zu amüsieren, und überraschen uns oft damit. Sie verbringen mehr Zeit damit, mit nebensächlichen Sachen herumzuspielen, als wir dachten. Wenn wir zum Beispiel einen Reifen mit einem Seil an einen Baum hängen, ist er eigentlich nur zur Dekoration da. Und dann gehen einige

Die ersten Story-Spoilers: Klischees und Schwarz-Weiß-Malerei

Das wird 'ne lange Geschichte: In den 13 Episoden von Half-Life 2 entfaltet sich eine dramatische SF-Story.


GUT Gordon Freeman hat viele Verbündete im Spiel, zum Beispiel Wachmann Barney, Priester Gregory oder seinen Mentor Dr. Kleiner. Die weibliche Hauptrolle spielt die kämpferische Alyx Vance.


UNGEWISS Wer ist der G-Man wirklich? Für wen zieht er die Strippen im Hintergrund? Kann Gordon ihm trauen? Bange Fragen, die wir (vielleicht) nach dem Durchspielen von Half-Life 2 beantworten können.


BÖSE Valve hat noch kein genaues „Fahndungsbild" von Gordons Hauptwidersacher Dr. Breen veröffentlicht. Wir glauben, den Mann auf diesem Bildschirm in City 17 entdeckt zu haben.

Die Mär vom fehlgeschlagenen Regierungsexperiment, das ein Dimensionstor zur von ziemlich gruseligen Kreaturen bevölkerten Dimension Xen öffnete, sorgte im Vorgänger für einen soliden Spannungsbogen. **Half-Life 2** beginnt mit einem irritierten Gordon Freeman, der in einer von mysteriösen Soldaten, frei laufenden Aliens und einer expandierenden Festung heimgesuchten Stadt ankommt. Das allmähliche Einfügen von Story-Mosaikteilchen und unerwartete Wendungen sollen Sie mächtig zum Weiterspielen motivieren. Valve-Chef Gabe Newell ließ sich einige neue Details zur Story-Entwicklung aus der Nase ziehen: „Gordons Hauptgegenspieler ist ein weiterer Wissenschaftler. Wir versuchen, aus ihm einen interessanten Widersacher zu machen, seine Ansichten und Entscheidungen wirken plausibel. Du hast andere Auffassungen darüber, wie die Welt auf eine Alien-Invasion antworten sollte, und weißt nie genau im Voraus, wie die anderen Charaktere reagieren werden. Wenn jemand die Seiten wechselt, warum einige Leute dich unterstützen und andere nicht – das alles sind plausible Entwicklungen im Kontext des Konflikts zwischen dir und Dr. Breen."

FEUCHTE GRAFIK-TRÄUME Einschlagende Kugeln verursachen Spritzer auf spiegelnden Wasseroberflächen.

KAMMERJÄGER Genau wie im Vorgänger nehmen sich Freemans Gegner (hier Antlions und Sicherheitskräfte) auch gerne mal gegenseitig in die Mangel.

Leute da hin, hauen auf den Reifen ein und verbringen 20 Minuten damit, verschiedene Dinge auszuprobieren."

Physik, die Spaß macht

Bei unserer Probepartie lassen wir uns immer wieder von für die Handlung irrelevanten Details ablenken, die dank der realistischen Physik zum Experimentieren einladen. Sei es, dass man auf einem Spielplatz das Drehrad in Bewegung versetzt, auf eine schwingende Schuppentür schießt oder beobachtet, wie ein am Steilhang geparktes Auto talwärts wegrollt. Das ultimative Spielzeug, um die wunderbare Welt der Physik zu entdecken, ist die „Gravity Gun" (Schwerkraftkanone). Deren Strahl ergreift Objekte bis zu einer gewissen Größe, die Sie dann per Linksklick wegschleudern können. Diese Waffe verbraucht keine Munition, soll im Spielverlauf aufrüstbar sein und erlaubt wunderbare, improvisierte Gameplay-Momente. Valve hat genug potenzielle Wurfgeschosse vom Mülltonnendeckel bis zum Explosivfass in die Levels gepackt – Raketenwerfer sind ja sooo von gestern …

> Die Trumpfkarte, mit der Half-Life 2 die hochkarätige Konkurrenz abschießen könnte, heißt „Story und Charaktere".

Story, die zu Herzen geht

Bei **Half-Life (dt.)** machte Valve dem Rest der Spielewelt etwas vor, was die Inszenierung von „geskripteten Sequenzen", also in den Spielablauf eingebetteten, vordefinierten Spannungsereignissen, anging. Die Trumpfkarte, mit der **Half-Life 2** die hochkarätige Konkurrenz des 2004er-Jahrgangs abschießen könnte, heißt „Story und Charaktere". Das verblüffende Emotionsspektrum der Mimik und die „lebendigen" Augen der virtuellen Schauspieler von **Half-Life 2** suchen derzeit ihresgleichen, selbst die kleinste Dialogsequenz berührt den Spieler in einem erstaunlichen Maße. „Eine der guten Sachen in **Half-Life 1** war, wie die Erzählung der Story mit den Charakteren verknüpft war. Indem wir die Charaktere besser präsentieren, machen wir die Story stärker und geben dem Spieler das Gefühl, noch mehr einbezogen zu sein", bringt es Produzent Bill van Buren auf den Punkt.

Gegner lernen dazu

Wie kaum ein anderer Genre-Kollege bemüht sich das neue Epos um den kämpferischen Wissenschaftler Gordon Freeman auch um spielerische Vielfalt. In seinem Herzen ist **Half-Life 2** ein Shooter, wie uns in verschiedenen Kämpfen gegen Zombies oder Combine-Soldaten deutlich wird, deren künstliche Intelligenz rasiermesserscharf wirkt. Diese Gegner lernen aus Ihrem Angriffsverhalten und machen nicht



WIRBELT STAUB AUF Auch ausgewachsene Hubschrauber sind nicht vor dem Zorn eines gut bewaffneten Akademikers sicher.

Diese Levels haben wir ausprobiert: eine Spielberichterstattung

Drei Missionen von Half-Life 2 konnten wir bei unserem Valve-Besuch in Ruhe anspielen. Die grafische Qualität war auf dem Test-PC (Pentium-3-CPU, 256 MByte RAM, Radeon-9800-Grafikkarte) höchst beeindruckend und über einen Mangel an spielerischer Abwechslung konnten wir uns nicht beklagen.


MEHRGLEISIGER AUFTAKT Gordons erste Eindrücke von City 17.

ZENTRALFRIEDHOF Gruselfaktor = allerhand, trotz geistlichen Beistands.


AUF DEN GRUND GEHEN ... und fahren: Der Tank ist voll, aber im Ozean herrscht Ebbe.

ANKUNFT IN CITY 17

SCHAUPLATZ Die mysteriöse Stadt ohne Namen, die nur anhand einer Zahl identifiziert wird.

AUSGANGSLAGE Der Schienenstrang am Anfang ist eine **Half-Life**-Tradition. Gordon Freeman kommt am Bahnhof an und versteht nur selbigen – er weiß nicht, was in letzter Zeit auf der Erde passiert ist. Verwirrt wandert er durch die Stadt, in der die Bürger von einer Art Militärpolizei mit Gesichtsmasken schikaniert werden.

AKTIVITÄTEN In den ersten zehn Spielminuten entdecken Sie die Umgebung ohne jegliche Bewaffnung. Die Spannung ist dennoch beachtlich, an allen Ecken und Enden wird man Zeuge der Combine-Herrschaft. Polizisten blicken Gordon Freeman argwöhnisch nach, Überwachungsroboter machen Fotos. Schließlich begegnen wir Alyx Vance, die den sichtlich verwirrten Gordon unter ihre Fittiche nimmt – und ins Geheimlabor von Dr. Kleiner führt, einem alten Bekannten aus dem Vorgängerspiel.

HIGHLIGHT-MOMENT Ein Combine-Soldat ist nicht davon begeistert, dass wir Zeuge werden, wie in einer Seitengasse zwei Zivilisten gefesselt und abgeführt werden. Mit seinem Stromschlagstock verpasst er uns dankenswerterweise „nur" einen Elektroschock.

FAZIT Atmosphäre, Entdeckung, Spannung und viel Rätselraten – ein ebenso subtiler wie einnehmender Einstieg in das Spiel.

GROSSANGRIFF DER ZOMBIES

SCHAUPLATZ Ein Friedhof in der Nähe von City 17 wird bei Nacht und Nebel durchquert.

AUSGANGSLAGE Gordon hat einen neuen Verbündeten gefunden. Der Priester Vater Gregory will ihn zu einem geheimen Ort führen, doch dabei muss sich das Pärchen durch ganze Angriffswellen verschiedener Zombie-Mutationen kämpfen. Gregory schießt selbstständig mit und steckt einiges ein, doch sobald er getötet wird, ist die Mission gescheitert.

AKTIVITÄTEN Der Level ist ein Paradebeispiel für intensive Action mit jeder Menge Erschreck-Situationen. Die Gegner sind langsam, aber zahlreich; außerdem müssen wir unserem Verbündeten tatkräftig beistehen. Gordon verfügt zu diesem Zeitpunkt über eine ansehnliche Bewaffnung: Pistole, Schrotflinte, Granaten und Schwerkraft-Kanone, mit der man leblose Objekte ergreifen und wegschleudern kann.

HIGHLIGHT-MOMENT Alle möglichen, herumliegenden Gegenstände mit der Schwerkraft-Kanone erfassen und den Zombies entgegenschleudern. Ein explosives Fass löst beim Aufprall ein fröhlich flackerndes Feuerchen aus, vorbeischlurfende Gegner werden in Brand gesteckt.

FAZIT Herzhafter „Erst schießen, dann fragen"-Abschnitt an einem düsteren Ort, deftig.

RENNFAHRENDER KRANFÜHRER

SCHAUPLATZ Eine Küstenstraße, ein ausgetrocknetes Meeresbett und verschiedene Lagerhallen einer Hafenanlage.

AUSGANGSLAGE Neuer Shooter ohne Vehikeleinsatz? Undenkbar – auch Gordon Freeman hat die Führerscheinprüfung bestanden. Seine Fahrt in einem spritzigen Buggy mit Bordwaffe droht im Containerhafen mangels Durchfahrtmöglichkeit zu einem Ende zu kommen. Durch Bedienung eines Containerkrans müssen wir einen kreativen Ausweg konstruieren.

AKTIVITÄTEN Gordons Waffensammlung beinhaltet jetzt auch Granatwerfer, Maschinenpistole und Armbrust für leises Ausschalten aus sicherer Entfernung. In dem vielfältigen Puzzle-Fahr-Baller-Level meistern wir im Buggy mit Anlauf eine Sprungschanze, nehmen ein paar Gegner auf den Kühler und liefern uns zu Fuß Feuergefechte gegen gefährlich schlaue Combines.

HIGHLIGHT-MOMENT Den Buggy an den Kranhaken nehmen und wild durch einen Pulk Combine-Soldaten schwingen lassen – typisch für die kreativen „Waffen", auf die man dank der realistischen Spielwelt-Physik zurückgreifen kann.

FAZIT Rein und raus aus dem Fahrzeug, zwischendurch noch ein bisschen geistige Arbeit beim Kran-Puzzle – hier zeigt sich **Half-Life 2** ganz klar von seiner vielfältigen Seite.

dieselben Fehler wie ihre Kollegen, die Sie zu Beginn des Gefechts abserviert haben. Neu sind Fahrsequenzen in verschiedenen Landfahrzeugen (konkret konnten wir einen wendigen Buggy ausprobieren). Flugabschnitte sind nicht im Spiel, obwohl die Engine dazu in der Lage wäre. Die Designer nutzen die dynamische, realistische Spielwelt auch zur Konstruktion einiger Puzzles jenseits gewohnter „Wo liegt die blaue Schlüsselkarte?"-Pfade; viele Objekte lassen sich bewegen, kaputtmachen, umkippen.

Wann kommt's denn jetzt?

Nachdem wir **Half-Life 2** in einem so gut spielbaren Zustand erlebt haben, möchte man Valves entschieden vorgetragener neuer Terminprognose „Im Laufe dieses Sommers" fast Glauben schenken. Nur die andauernde Informationsdürre zum Multiplayer-Bereich bereitet uns etwas Sorgen – hoffentlich wird daraus keine Fertigstellungs-Verschleppungsfalle.

ERSTEINDRUCK

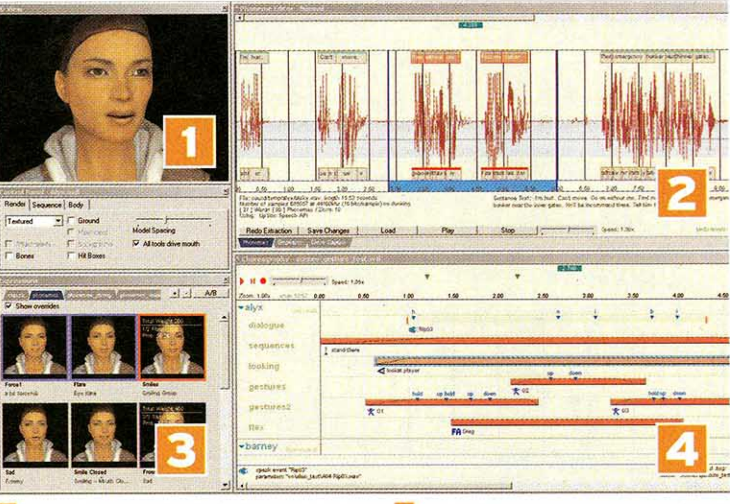
*Gerissene Gegner, tadellose Technik, atemberaubende Action. Die Valve-Designer beherrschen das Shooter-Handwerk – und einiges mehr. Die lebendige Spielwelt, Charaktere, die Emotionen rüberbringen, eine hochspannende Story und interessante Puzzle-Ansätze wirken verflixt vielversprechend. Wer die Begeisterung für PC-Spiele zu verlieren droht, sollte sich **Half-Life 2** verschreiben lassen.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Valve
Anbieter .... Vivendi-Universal
Termin .... 3. Quartal 2004

Editor-Tools für Half-Life 2: Gesichtskontrolle

1 Während der Ton der Szene abgespielt wird, kontrollieren Sie in der 3D-Ansicht, wie jeder anwesende Charakter reagiert, z. B. Verblüffung bei der Verkündung neuer Informationen.

2 Im „Expressions"-Baukasten gibt es eine große Auswahl an subtilen und starken Gesichtsausdruck-Variationen. Das Toolkit sorgt dabei für fließende Übergänge.



3 Hier stehen die Textzeilen für Alyx Vance in einer Zwischensequenz. Anhand der phonetischen Aussprache der Wörter werden korrekte Lippenbewegungen erzeugt, die sich mit anderen Mimik-Einstellungen kombinieren lassen.

4 Für jede einzelne Spielfigur muss von den Entwicklern festgelegt werden, wo das Modell wann hinsieht, ihren Dialogbeitrag spricht, sich von A nach B bewegt und wie sich die Körpersprache in den Zwischensequenzen ändern soll.



„Half-Life 2 kommt Ende des Sommers."

Gabe Newell packt aus: Gedanken über das Story-Fundament von Half-Life 2, Code-Klau-GAU und Termin-Nöte.

Half-Life 2

PC Games: Wie umfangreich ist die Einzelspieler-Story?

Newell: „Sie hat 13 Episoden. Unser ursprüngliches Ziel war es, dass man etwa genauso lange daran zu spielen hat wie am Vorgänger. Was wir jetzt beobachten, ist, dass die Leute sogar 50 bis 100 Prozent mehr Zeit mit **Half-Life 2** verbringen. Sie haben viel Spaß und finden mehr Wege, sich zu amüsieren, als wir gedacht hatten – das ist ein gutes Zeichen."

PC Games: Wie entfaltet sich die Handlung?

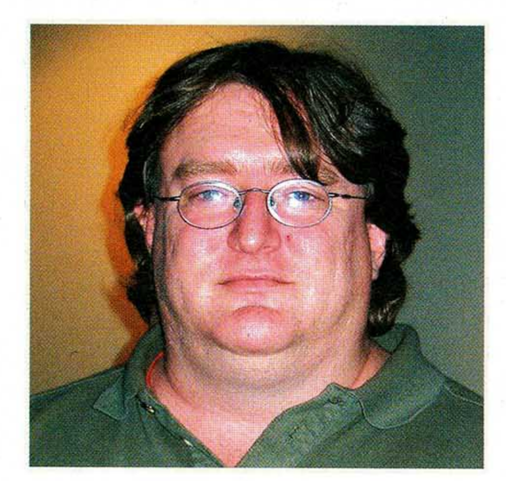
Newell: „**Half-Life 2** konfrontiert uns mit einem prinzipiellen Problem: Einige Leute haben den Vorgänger fanatisch gespielt und kennen alle Details. Aber anderen Leuten ist das völlig schnuppe, sie haben nie das erste **Half-Life** gespielt und wollen ohne Vorkenntnisse einfach Spaß haben. Die Lösung, die uns dazu eingefallen ist, besteht darin, die Hardcore-Fans am Anfang genauso zu verwirren wie die Einsteiger. Zu Spielbeginn fragt sich jeder: ‚Warum bin ich hier, was geht ab, was hat der G-Man gemacht, wie hat sich die Welt geändert?' Ich denke, das ist aufregend und unterhaltsam für die alten Fans und setzt sie ins gleiche Boot wie jemand, der vorher noch nie von Gordon Freeman oder **Half-Life** gehört hat. Du startest in City 17 und dann gehst du nach draußen, kommst zurück und besuchst andere Schauplätze, es gibt also eine Menge an Ortswechseln im Spiel."

PC Games: Werdet ihr erklären, was zwischen den beiden Spielen mit Gordon passiert ist?

Newell: „Ja, das erfährst du, während du **Half-Life 2** spielst. Am Anfang verbringst du Zeit damit, deine Freunde zu finden. Es ist nicht etwa so, dass wir Gordon sofort wieder mit den Leuten zusammenbringen, die ihm vertraut sind. Du musst dich auf die Suche begeben und sie aufspüren."

PC Games: Hat diese Geheimniskrämerei etwas mit dem Gerücht zu tun, dass ihr monatliche Gebühren für Online-Spiele kassieren wollt?

Newell: „Ich weiß nicht, wo dieses Bezahlspiel-Gerücht hergekommen ist. Lass mich deshalb mal über unsere Preisgestaltung reden, denn die hat nichts mit Multiplayer zu tun. Wir wollen den Leuten Alternativen anbieten. Einige werden **Half-Life 2** im Laden kaufen wollen, so, wie sie schon immer Spiele erworben haben. Einige werden ebenfalls eine einmalige Bezahlung leisten, um das Spiel über unseren Online-Vertriebskanal Steam zu beziehen. Andere Leute werden sagen: ‚Okay, ich bin mir nicht sicher, wie lange ich das spielen werde, lasst es mich für 9 Dollar 95 im Monat kaufen. Wenn ich es dann zwei Monate lang spiele, bin ich auf meine Kosten gekommen.' Ein Modell mit wiederkehrenden Zahlungen ist also eine Option, die man haben kann – aber nichts, zu dem wir die Kunden zwingen werden."



DICK IM GESCHÄFT Gabe Newell, Chef von Valve.

PC Games: Letzten Spätsommer wurde der Programmcode von **Half-Life 2** von euren Firmen-Servern gestohlen. Ihr hattet fünf Jahre Arbeit in das Spiel gesteckt und dann wurde es im unfertigen Zustand von ein paar Deppen geklaut. Denkt man da schon mal daran, die ganze Sache hinzuschmeißen und Schafe auf einer Insel zu züchten?

Newell: „Wir sind auch nur Menschen – und viele Leute sind damals ziemlich ausgeflippt: ‚Oh, mein Gott, was bedeutet das? Heißt das, dass wir **Half-Life 2** nicht veröffentlichen werden?' Meine Sorge war, allen klar zu machen, dass wir die Sache in den Griff kriegen, dass es eine üble Geschichte ist, aber die Firma daran nicht zugrunde gehen wird."

PC Games: Lag es eigentlich an diesem Source-Code-Diebstahl, dass **Half-Life 2** nicht schon im Jahr 2003 veröffentlicht wurde?

Newell: „Nein, das Spiel kam letztes Jahr noch nicht heraus, weil es noch viel mehr Arbeit gab, als wir gedacht hatten – und dafür brauchten wir länger, als vorgesehen war. Es gab Kosten – erhebliche Entwicklungskosten – in Verbindung mit dem Diebstahl, aber zu behaupten, dass wir das Spiel deshalb nicht ausgeliefert haben, wäre nicht korrekt. Wir haben es letztes Jahr noch nicht veröffentlicht, weil wir lausig im Umgang mit Zeitplänen sind."

PC Games: Wann kommt das Spiel denn nun wirklich heraus?

Newell: „Wir werden es Ende dieses Sommers veröffentlichen."

PC Games: Hast du ein gutes Gefühl, dass das klappt?

Newell: „Oh ja. Derzeit laden wir einzelne Leute ein und beobachten sie beim Spielen und diskutieren dann darüber. Dadurch stellen wir sicher, dass **Half-Life 2** so wird, dass alle eine gute Zeit damit haben. Wir analysieren derzeit den Spielrhythmus und schauen, dass genug Tempo im Spiel ist."

Doom 3

„Sündige nicht, sonst kommst du in die Hölle!", hieß es im Mittelalter. Heute zieht diese Taktik nicht, denn es ist eine Freude, Doom 3 zu spielen.

Manchmal macht es Spaß, Angst zu haben. In der Geisterbahn zum Beispiel, oder beim Spielen von **Silent Hill**. **Doom 3** möchte eine ähnliche Wirkung entfalten, als Mittel dienen dynamische Licht-und-Schatten-Effekte, eine furchterregende Geräuschkulisse und ein grauenvolles Monster-Design – im positiven Sinne, versteht sich!

Remake der Vorgänger

Doom 3 ist keine Fortsetzung, sondern eine Neuauflage des Originals: Sie sind Wachmann auf einer Mars-Forschungsstation und schlendern durch die Gänge, als sich ein Dimensionstor auftut. Hervor kommen Riesenspinnen, Skelettkrieger und fliegende Köpfe. Die Kreaturen wissen erstens, wie man Wissenschaftler fachmännisch in Zombies verwandelt, und zweitens, wie man Stromgeneratoren demoliert. Dunkelheit erfüllt die Gänge der Basis.

Bewaffnet mit Maschinen- und Plasmagewehr, Schrotflin-



UNTOT Das Virus, das die Höllenkreaturen in der Forschungsstation verbreiten, verwandelt alle Personen in Zombies. Hier: ein Ex-Wachmann.

LEUCHTEN Die Taschenlampe wird auch in Multiplayer-Matches eine große Rolle einnehmen, ähnlich wie in Pandora Tomorrow.

Mehr Details, weniger Polygone: So funktionieren Normal Maps in Doom 3







BEWÄHRTE TECHNIK Wie in **Far Cry (dt.)** sehen die Figuren in **Doom 3** detaillierter aus, als sie in Wirklichkeit sind. Dazu entwerfen die Designer zuerst ein Modell mit mehr als 100.000 Polygonen (Schritt 1), das man als Grundlage für eine spezielle Textur benötigt (die Normal Map). In dieser Textur sind alle anatomischen Besonderheiten des Modells gespeichert: hervorstehende Knochen, dicke Muskelstränge und Falten auf der Kleidung. Dann reduziert man die Polygone auf maximal 2.000 (Schritt 2) und überzieht dieses Modell im Spiel mit der Normal Map. Der Trick: Die Figur ist zwar viel kantiger als auf Bild 1, aber dank Normal Mapping werfen die auf der herkömmlichen Textur aufgemalten Details einen korrekten Schatten – die Illusion ist perfekt (Schritt 3).

Wege zum Ruhm: Die Ziele von Doom 3

Eine Story, die fesselt
id Software hat den Adventure-Spezialisten Matthew Costello (**The 7th Guest**) angeheuert, um die futuristische Teufels-Geschichte zu verfassen.

Aufwendige Grafik, die flüssig läuft
Durch so genanntes Normal Mapping sehen die Charaktere zwar sehr realistisch aus, doch sie bestehen im Schnitt nur aus 1.400 Polygonen (siehe Extrakasten).

Horror, der das Blut gefrieren lässt
Eimerweise Pixelblut, Kettensägenmassaker und Zombies, die grauenvoll im Dunkeln stöhnen ... **Doom 3** möchte auch Abgehärtete schocken.

Eine KI, die verblüfft
Die Massenschlachten der Vorgänger weichen wenigen, dafür aber harten Kämpfen. Die Monster sollen deshalb schlauer werden als in anderen Spielen von id Software.

Multiplayer, der Neues bietet
Nur vier Personen nehmen an Matches teil, die in sehr düsteren Levels stattfinden. Das Resultat ist ein ähnliches Versteckspiel wie in **Pandora Tomorrow**.

te und Standard-Pistole, bilden Sie sich vom Wachmann zum Kammerjäger weiter. Auch die berüchtigte Kettensäge gehört zum Repertoire. Übrigens verfolgen Sie im dritten Teil sogar eine Story, was für id-Verhältnisse recht untypisch ist: Die Video-Botschaften, E-Mails und Tagebücher der Wissenschaftler erzählen eine Geschichte, die aus der Feder von Adventure-Spezialist Matthew Costello (seinerzeit verantwortlich für das legendäre CD-ROM-Adventure **The 7th Guest**, Jahrgang 1993) stammt. Die Spur der Verblichenen führt Sie immer tiefer in die Forschungsstation hinein; und am Ende klopfen Sie ans Tor der Hölle, dem größten Level in **Doom 3**.

Angstschweiß-Erzeuger

Die Dunkelheit wird in **Doom 3** zum Hauptdarsteller: Viele Räume, die Sie betreten, sind schwarz. Aus diesem Grund tragen Sie eine Taschenlampe mit sich, die bei Einsatz karges Licht spendet und gruselige Schatten an Wände wirft. Natürlich in Echtzeit und dynamisch, das heißt: physikalisch richtig. Die Ahnung, dass gleich etwas Schlimmes geschehen könnte, wird sich wie in einem Horrorfilm quälend lange hinziehen. id Software hat die Monsterrate verringert und erzeugt stattdessen Psychoterror: Während Sie im Dunkeln einen Schritt vor den anderen setzen, dringt unmenschliches Ächzen und Stöhnen in Surround-Sound aus den Boxen. Bis Ihnen Zombies an die Gurgel springen, vergeht wie in **Aliens vs. Predator 2** Zeit. Viel Zeit.

Die Taschenlampe erzeugt nicht nur Verfolgungswahn, sondern hat noch einen weiteren Haken: Wer leuchtet, muss die Waffe wegstecken und ist verwundbar. Selbiges geschieht auch, wenn Sie sich Schaltern, Computerkonsolen oder Türen nähern. Ihre Kanone, die unten in den Bildschirm ragt, macht dann dem Maus-Cursor Platz. Jetzt dürfen Sie zwar in Ruhe an Gegenständen herumspielen, sind jedoch Angriffen der Gegner schutzlos ausgeliefert. Gutes Timing gewinnt dadurch an Wichtigkeit.

Rollende Fässer

Fässer, die bei Beschuss explodieren, sind in Ego-Shootern so klassisch wie Kisten, die man mit einem Brecheisen zerschlägt. **Doom 3** führt dieses Konzept weiter und als Fundament dient eine realistische Physik-Engine. Beispiel: Sie stehen in einem Raum, haben die Schrotflinte gezückt und merken, dass der Dämon, der sich vor Ihnen erstreckt, eher einer Panzerfaust würdig wäre. Dann fällt Ihr Blick aufs Fass nebenan. Ein kräftiger Tritt bewirkt, dass das Fass in Richtung Monster rollt, und ein darauf folgender Schuss, dass es mit einem Knall explodiert. Voila, ein weiterer Gegner ist erledigt.

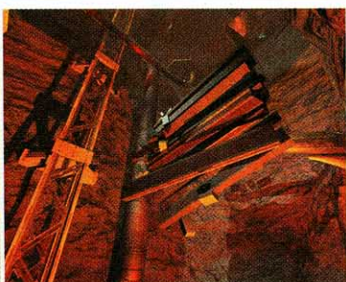
ERSTEINDRUCK

*Mein Herz klopft schon jetzt ganz wild, wenn ich an **Doom 3** denke: Die furchterregenden Monster und das gruselige Licht-und-Schatten-Spiel werden mir den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Hoffentlich wird id Software noch in diesem Jahr fertig ...* THOMAS WEISS

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin 2004

Auf Biegen und Brechen: So realistisch arbeitet die Spielphysik in Doom 3









DOMINO-EFFEKT Dank einer ausgefeilten Physik-Engine können Sie viele Objekte in der **Doom 3**-Spielwelt für Ihre Zwecke nutzen. Der Stapel Stahlträger im ersten Bild lässt sich mit einem gezielten Schuss zum Absturz bringen und poltert realistisch von der Decke zu Boden. Pech für etwaige Mutanten und Zombies, die sich darunter befinden.



UNBEKANNT So schaut er aus, der Stalker, den Sie im gleichnamigen Spiel verkörpern. Auffallend ist, dass GSC etwa im Gegensatz zu Valve (Gordon Freeman in Half-Life 2) keinen Personenkult betreibt: Ihre Spielfigur besitzt noch nicht mal einen Namen!

STALKER

STALKER
Shadow over Chernobyl

30 Quadratkilometer voller Grauen: So genannte Stalker kämpfen im Gebiet um Tschernobyl gegen Mutanten.

Die Sitzreihen im Sportstadion sind leer. Das Riesenrad in der Ferne dreht sich nicht. Graue Wohnblöcke stehen wie Mahnmale nebeneinander. Nach dem Reaktorunfall von Tschernobyl 1986 ist das evakuierte Pripyat eine Geisterstadt. 16 Jahre später wird das rund 30 Quadratkilometer große Gebiet um das Atomkraftwerk in einem Ego-Shooter realistisch nachgestellt – und dient als fiktiver Schauplatz für Gefechte zwischen mutierten Monstern und Schatzsuchern. Sie sind einer davon: ein Stalker.

Realistische Rollenspielwelt

STALKER ist kein gewöhnlicher Ego-Shooter, sondern möchte sich zusammen mit Spielen wie **Deus Ex** genannt hören: Man folgt keiner roten Linie, sondern agiert frei in der Spielwelt. Das Verhalten des Spielers soll acht Endsequenzen auslösen. Welche Sie erleben, hängt von Ihrem Verhalten in Schlüsselmissionen ab. Schleichen oder schießen? Teamwork oder Solo-Abenteuer? Solche Entscheidungen beeinflussen die Richtung der Geschichte.

Doch häufig liegt es gar nicht in Ihrer Macht, Dinge zu bewirken, denn in der Welt von **STALKER** handeln Monster und NPCs selbstständig: Mutanten streunen durchs Land und suchen sich Nahrung. Söldner machen es sich in verlassenen Hütten gemütlich und gehen zu festen Zeiten auf Mutantenjagd. Sogar die Wetterbedingungen variieren – und haben Einfluss auf die KI der computergesteuerten Charaktere. So wird ein Monster bei Nacht und Nebel eher auf Futtersuche gehen als tagsüber, wenn die Sonne ihr Licht ausschüttet. Die Spielwelt gleicht der aus Rollenspielen. Anomalien dienen in den weitläufigen Freiluftlevels als beinahe unsichtbare Grenze: Wenn Sie zu nahe an ein mit Strahlung

REALISTISCHE WAFFEN Standardwaffe des Stalker ist ein Sturmgewehr mit Granatwerfer und aufgesetztem Zielfernrohr.

REALISTISCHE GRAFIK Der Schatten, den das Treppengeländer an die Häuserwand wirft, ist dynamisch: Im Verlauf des Tages wird er wandern.

WIE IN ECHT Wie es sich für einen technisch fortschrittlichen Ego-Shooter gehört, sorgt Bump Mapping an den Texturen für Tiefenwirkung.

VERSTRAHLT So sehen radioaktiv verstrahlte Wissenschaftler aus.

PHYSIK-ENGINE In STALKER gibt es auch steuerbare Vehikel. Hier wird demonstriert, wie realistisch dieser Schrottberg bei einer Kollision in sich zusammenfällt.

verseuchtes Gebiet herankommen, piepst Ihr futuristischer Geigerzähler – dann stehen Sie bereits mit einem Fuß im Grab.

Spielerische Freiheit

Auch spielerisch orientiert man sich an **Gothic** & Co. Sie verfügen über ein Inventar, in dem Gegenstände Platz finden: Scharfschützen- und Sturmgewehre, Granatwerfer, Nahrung und Wodka, der dabei hilft, radioaktive Strahlung abzubauen. Je mehr Utensilien Sie mit sich herumschleppen, desto eher geht Ihnen die Puste aus. Dann suchen Sie an einem ruhigen Plätzchen Schlaf und überbrücken so die Nacht, die wegen erhöhter Monsteraktivitäten gefährlicher ist als der Tag. Statuswerte fehlen allerdings – so weit gehen die Rollenspielambitionen von **STALKER** dann doch nicht.

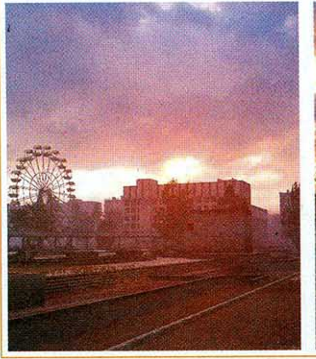
Herausragend ist, wie unterschiedlich Missionen verlaufen. Ein Auftrag dreht sich darum, ein Artefakt aufzustöbern, das ein Söldner gerade zu klauen versucht. Ihre jederzeit verfügbare Karte zeigt an, wo die Zielperson zuletzt gesichtet wurde. Wenn Sie dort ankommen, kann Folgendes geschehen: Sie sehen gerade noch, wie sich der Söldner mit dem Artefakt unter dem Arm aus dem Staub macht, und nehmen die Verfolgung auf. Oder Sie treffen auf eine halb verstümmelte Leiche und hören ein Knurren aus gar nicht allzu großer Entfernung. Nichts ist geskriptet, Situationen werden dank umfassender KI stets anders verlaufen. Es ist sogar möglich, dass feindliche Figuren eine Mission vor Ihnen lösen.

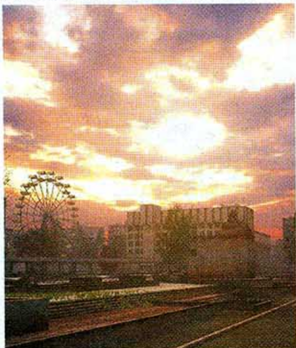
Physikalisch korrekt geflogen

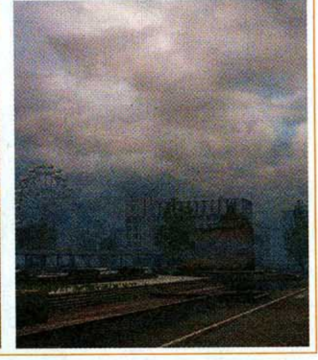
Regelmäßig kommt es zu Schusswechseln mit gegnerischen Söldnern oder Mutanten, die ihr Gebiet verteidigen. Hier spielt die verwendete Physik-Engine, die Bestandteil der X-Ray-Engine ist, ihre Stärken aus: Fensterscheiben zerspringen im Kugelhagel, Türen brechen auseinander, Fässer rollen realistisch und die Druckwelle einer Granate schleudert Stühle durch die Luft. Getroffene Lampen schwanken wild und lassen Schatten in der Nähe in Echtzeit tanzen. Technisch ist der Titel auf der Höhe von **Half-Life 2** und der **Far Cry**-Engine. Die spielerische Güte erfahren wir im September.

Realismus pur: Eine lebensecht simulierte Welt mit Tag-und-Nacht-Zyklus

Während die Umgebungen von **Far Cry (dt.)** in Levels unterteilt sind, simuliert **STALKER** eine lebensechte Welt, die atmet. Teil davon ist ein realistischer Tag-und-Nacht-Zyklus. Der verändert das optische Erscheinungsbild und verlangt nach unterschiedlichen Spielweisen: Nachts agieren Sie, ohne dass Ihnen viele gegnerische Stalker in die Quere kommen – dafür sind deutlich mehr Monster unterwegs.







ERSTEINDRUCK

*Grafisch ist **STALKER** mit seinen detaillierten und üppigen Außenlandschaften über jeden Zweifel erhaben. Jetzt hängt alles davon ab, ob es die Programmierer schaffen, ein in sich stimmiges Missionsdesign in die offene Spielwelt einzubauen. Wenn das klappt, dann ist **STALKER** die Alternative zu **Half-Life 2**.* THOMAS WEISS

Entwickler .... GSC
Anbieter .... THQ
Termin .... September 2004

VIDEO

Thief: Deadly Shadows

Heimlich, still und leise schickt sich Garrett an, **Ihnen lange Nächte zu bescheren.** Wir sind Probe geschlichen.

BÖSE ÜBERRASCHUNG Dieser Wachmann wird gleich erfahren, wie gefährlich verträumte Blicke in den Nachthimmel sein können.

Ihr Herz verrichtet dumpf hämmernd seinen Dienst, während Sie jeden einzelnen Muskel anspannen, als ginge es um Leben und Tod. Mit zittrigen Lidern blicken Sie nach links und rechts – und hören plötzlich Schritte, die bedrohlich nahe kommen. Jetzt heißt es Luft anhalten und den bereits mikroskopisch kleinen Abstand zwischen Ihnen und dem schützenden Mauerwerk noch weiter verringern. Dergestalt zusammengestaucht hocken Sie zu mitternächtlicher Stunde in einer dunklen Ecke des mondänen Prunkschlosses im mittelalterlichen Stadtkern Ihres Jagdreviers und hoffen den geschulten Blicken des aufgeschreckten Wachpersonals zu entgehen. Noch sind Sie im Schutz der Dunkelheit zwar unsichtbar – doch es geht um Leben und Tod.

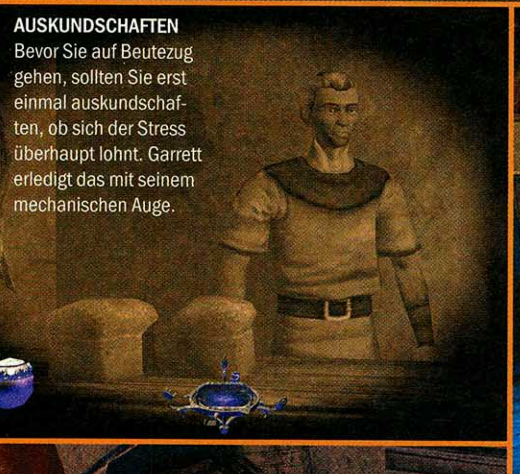
Eine Frage der Perspektive

Wenn Sie im Juni einmal mehr auf leisen Sohlen durch mittelalterliche Straßenschluchten oder fremde Wohnstübchen schleichen, ist wieder

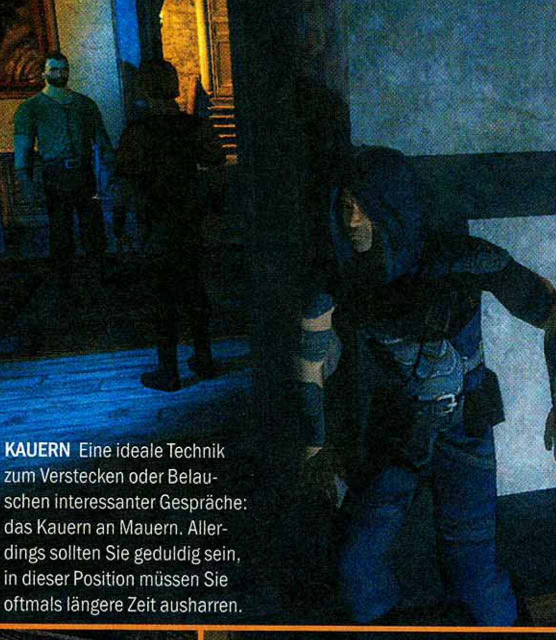
KUNSTWERKE Alle Schauplätze in Deadly Shadows sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und wirken äußerst glaubwürdig.

Profi-Dieb: Eine Jobbeschreibung

Sie meinen, Sie haben das Zeug zum echten Langfinger? Dann sollten Sie die folgenden Dinge aus dem Effeff beherrschen.



AUSKUNDSCHAFTEN Bevor Sie auf Beutezug gehen, sollten Sie erst einmal auskundschaften, ob sich der Stress überhaupt lohnt. Garrett erledigt das mit seinem mechanischen Auge.

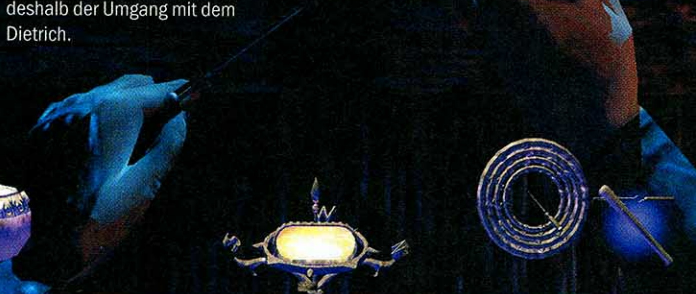


KAUERN Eine ideale Technik zum Verstecken oder Belauschen interessanter Gespräche: das Kauern an Mauern. Allerdings sollten Sie geduldig sein, in dieser Position müssen Sie oftmals längere Zeit ausharren.

STEHLEN Schmuck, Geld und alles, was glitzert: Zielsicher gilt es, derartige Devotionalien aufzuspüren und in den Taschen verschwinden zu lassen.

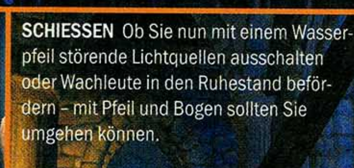


SCHLEICHEN Davon kann auch Geheimagent Sam Fisher ein Liedchen singen: Wer im Schatten bleibt, hat die besten Überlebenschancen.

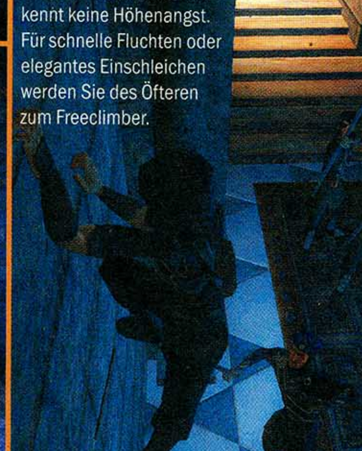


KNACKEN Verschlossene Türen gehören leider zum Arbeitsalltag eines Banditen. Die wichtigste Disziplin in der Berufsschule ist deshalb der Umgang mit dem Dietrich.

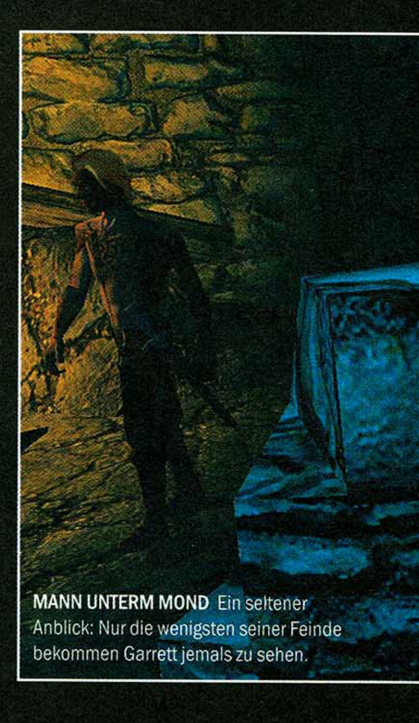
LUGEN Sportlich sollten Sie schon sein, um als Langfinger erfolgreich zu sein. Dazu gehört auch das Muskelkater fördernde Lugen um Ecken.



SCHIESSEN Ob Sie nun mit einem Wasserpfeil störende Lichtquellen ausschalten oder Wachleute in den Ruhestand befördern – mit Pfeil und Bogen sollten Sie umgehen können.

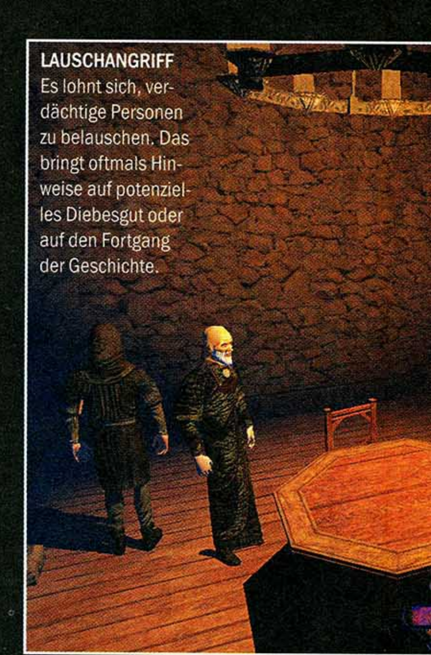


KLETTERN Ein echter Dieb kennt keine Höhenangst. Für schnelle Fluchten oder elegantes Einschleichen werden Sie des Öfteren zum Freeclimber.

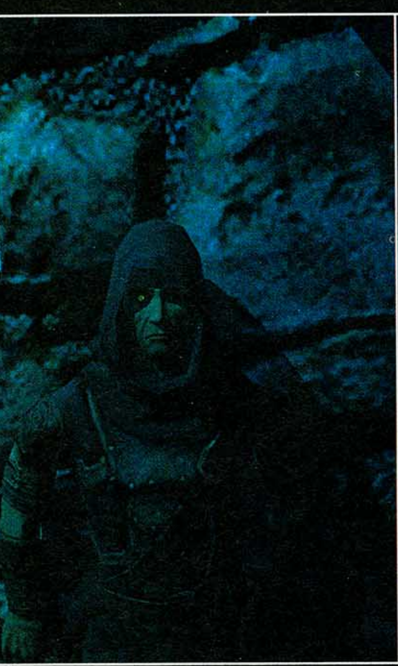


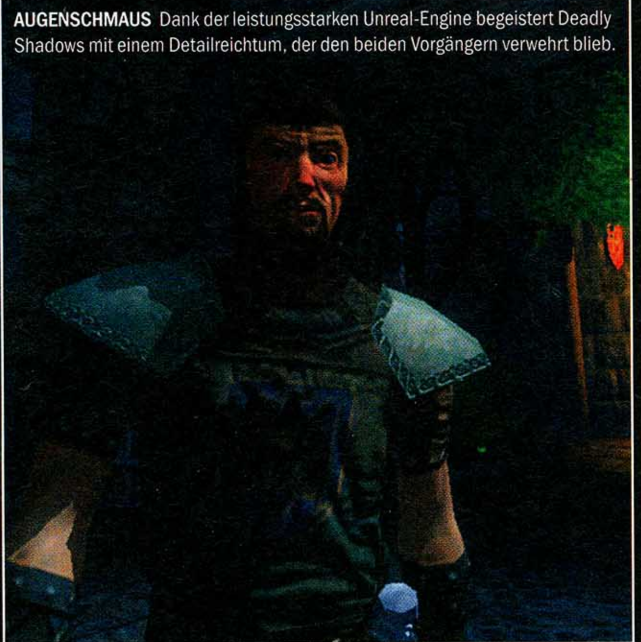
MANN UNTERM MOND Ein seltener Anblick: Nur die wenigsten seiner Feinde bekommen Garrett jemals zu sehen.

Hochspannung angesagt. Drei Jahre nach Erscheinen des Vorgängers schickt Ion Storm Sie erneut auf die Suche nach funkelnden Schätzen und finsteren Intrigen. Finster ist dabei das Stichwort: **Deadly Shadows** spielt nicht nur serientypisch ausschließlich in der Nacht, sondern setzt auf eine düstere Atmosphäre, die der des ersten Teils in nichts nachstehen soll. Also weg von den durchgestylten Technikwelten aus **Dark Project 2** und hinein in dunkle Hinterhöfe, schmuddelige Abwasserkanäle oder verwinkelte Okkultisten-Tempel. Nichts geändert hat sich



LAUSCHANGRIFF Es lohnt sich, verdächtige Personen zu belauschen. Das bringt oftmals Hinweise auf potenzielles Diebesgut oder auf den Fortgang der Geschichte.





AUGENSCHMAUS Dank der leistungsstarken Unreal-Engine begeistert Deadly Shadows mit einem Detailreichtum, der den beiden Vorgängern verwehrt blieb.

dagegen am leicht fantastischen Szenario der Serie. Zwar stießen wir in der Preview-Fassung auf keine umherschlurfenden Zombies, mussten uns allerdings mit drei Meter großen Schleimmonstern auseinander setzen, die ihren Winterurlaub in Silent Hill vermutlich schon gebucht haben.

Gründlich aufpoliert

Ebenso fantastisch: die Grafik von **Deadly Shadows**. Waren die Vorgänger beim Erscheinen technisch eher altbacken, trumpft Garretts dritter Auftritt mit dynamischen Licht-und-Schatten-Spielchen, Bump- sowie Normal-Mapping auf – die aufgebohrte Unreal-Engine, die auch in **Deus Ex 2** Verwendung fand, macht's möglich. Das sorgt zusammen mit dem hervorragenden Leveldesign nicht nur für ebenso imposante wie glaubwürdige Szenarien, sondern hilft auch dem Spielgefühl; es scheint, als schleiche man tatsächlich durch die Dunkelheit und müsste beständig auf der Hut sein. Das hat auch Ubisofts Vorzeigeschleicher **Splinter Cell** nicht besser hinbekommen. Überraschend gut passt auch die Third-Person-Perspektive ins Konzept, mit der sich Garrett erstaunlich präzise durch die in Echtzeit geworfenen Schatten von Häusern oder Straßenlaternen steuern lässt. Auf Knopfdruck können Sie jedoch jederzeit die gewohnte Ego-Perspektive aktivieren. Diese fiel in der uns vorliegenden Version durch eine äußerst schwammige Steuerung allerdings eher negativ auf.

Alte Tugenden

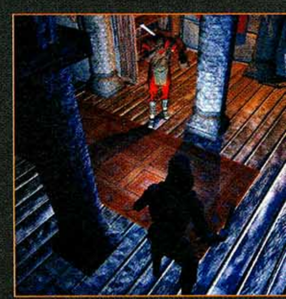
Über diese größtenteils kosmetischen Änderungen hinaus hat sich nicht allzu viel getan. Nach wie vor sind Sie mit Bogen, Knüppel und Kurzschwert unterwegs. Mit Was-

IM VISIER Bevor dieser Wachmann uns entdecken kann, erledigen wir ihn mit einem gezielten Schuss.

Waffen und Gadgets

Auch ein Profi-Langfinger wie Garrett kommt nicht ohne Hilfsmittel aus. PC Games wirft einen Blick in seinen Werkzeugkoffer.

Blendgranate
Die kleine Kugel macht ihrem Namen alle Ehre und rettet Garrett in den brenzligsten Situationen die Haut.



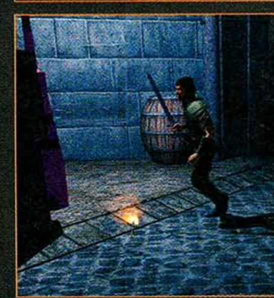
Feuerpfeil
Das flammende Geschoss setzt Gegner in Brand und entfaltet in Verbindung mit Öllachen eine besonders explosive Wirkung.



Knüppel
Garretts liebstes Handwerkszeug: Mit dem Knüppel lassen sich die Widersacher bequem hinterrücks ausschalten.



Lärmpfeil
Mit seinem knisternden Geräusch lockt der Pfeil Wachleute an. Alternativ können Sie aber auch herumliegende Gegenstände zur Ablenkung verwenden.



Moospfeil
Sobald der Pfeil auf den Boden trifft, breitet sich ein Moosteppich aus, der Ihre Trittgeräusche dämpft.



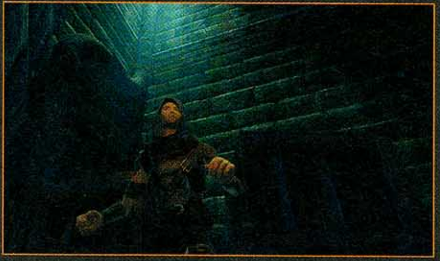


Wasserpfeil
Zusammen mit dem Knüppel Garretts erste Wahl auf seinen Diebeszügen. Bequem lassen sich lästige Fackeln ausschießen.



Wo sich Garrett **herumtreibt**

Die Level-Designer von Ion Storm schöpften die Möglichkeiten der Unreal-Engine voll aus und erstellten wunderschöne und abwechslungsreiche Locations. Hier einige Beispiele.



Abwasser
Die städtischen Abwasserkanäle sind der perfekte Unterschlupf für Garrett und eine gute Möglichkeit, sich ungesehen zu bewegen.



Kathedrale
Im Verlauf des Spiels gelangen Sie in diese mysteriöse Kathedrale. Hier kommt die Verschwörungsgeschichte so richtig in Fahrt.



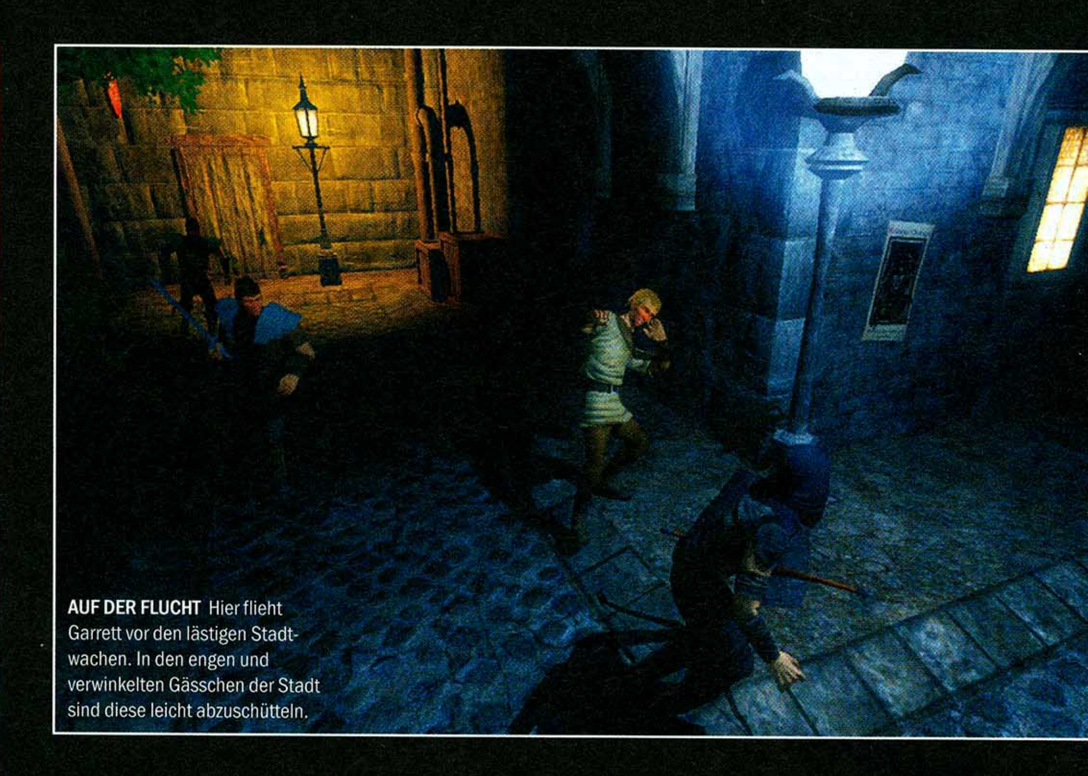
Pagan
Im Unterschlupf der Pagans müssen Sie besonders vorsichtig sein. Die naturverbundene Sekte sieht Besucher gar nicht gerne.



Schloss
Kein Mittelalter-Szenario ohne Prunkschlösser. In den edlen Gemächern gehen Sie auf lukrative Diebestour.



Stadt
In der Stadt können Sie sich halbwegs frei bewegen – die Bewohner kümmern Sie nicht. Hüten Sie sich jedoch vor den Wachleuten.



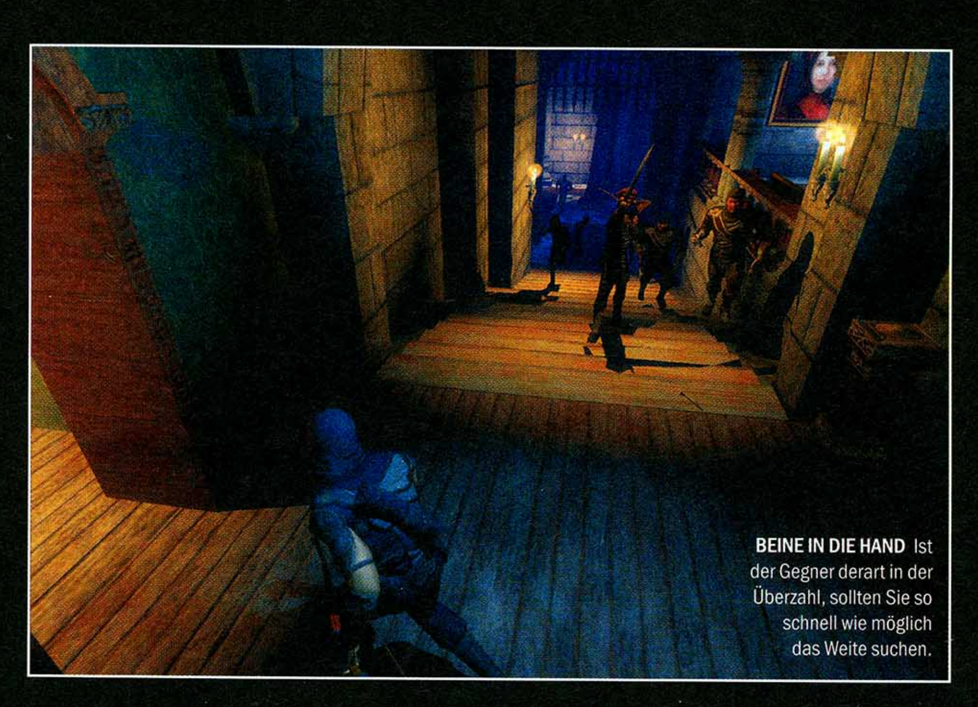
AUF DER FLUCHT Hier flieht Garrett vor den lästigen Stadtwachen. In den engen und verwinkelten Gässchen der Stadt sind diese leicht abzuschütteln.

serpfeilen werden lästige Fackeln ausgelöscht, der Moospfeil bedeckt selbst die klangstärksten Untergründe mit einem sanften Moosfilm, auf dem Sie dann lautlos umhertapsen; sollten Sie einmal aufgeflogen sein, lassen sich zu neugierige Stadtwachen sogar mit einem Feuerpfeil ausschalten. Wesentlich eleganter ist es da aber, sich von hinten an ahnungslose Opfer heranzuschleichen und ihnen mit dem Knüppel eins überzubraten. Die Bewusstlosen wuchten Sie flugs in eine dunkle Ecke und schon ist der Weg frei. Sollten nach einem missglückten Coup aber doch einmal zu viele Häscher hinter Garrett her sein, hat er noch ein letztes Ass für den stilsicheren Abgang im Ärmel: Eine Blendgranate lässt die Verfolger kurzzeitig ziellos umherirren und verschafft ihm genug Zeit für die Flucht.

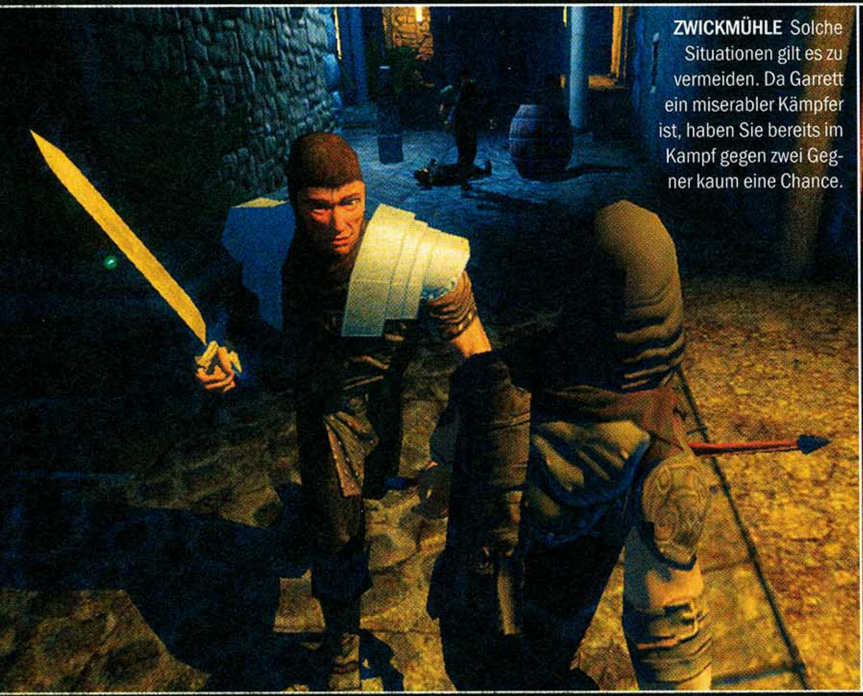
Fingerspitzengefühl

Wirklich neu hingegen: Das Knacken von Schlössern in **Deadly Shadows** ist wesentlich zeitaufwendiger als in den Vorgängern. Allerdings sehen Sie Garrett nun nicht mehr tatenlos zu, sondern dürfen in einem Minispielchen ähnlich wie in **Splinter Cell** selbst mit dem Dietrich hantieren. Durch geschickte Bewegungen mit Gamepad oder Maus öffnen Sie verschlossene Türen und jedes Mal sitzen Ihnen Zeit und etwaige Verfolger im Nacken.

Erwischen lassen sollten Sie sich in keinem Fall. Nicht nur, dass Garrett für erfolgrei-



BEINE IN DIE HAND Ist der Gegner derart in der Überzahl, sollten Sie so schnell wie möglich das Weite suchen.



ZWICKMÜHLE Solche Situationen gilt es zu vermeiden. Da Garrett ein miserabler Kämpfer ist, haben Sie bereits im Kampf gegen zwei Gegner kaum eine Chance.



SPOT AN Erst durch die in Echtzeit berechneten Licht- und Schatteneffekte wirkt Deadly Shadows richtig authentisch.

chen Nahkampf nach wie vor zu schwächlich ist – die Gegner-KI hat sich deutlich verbessert. Hin und wieder weichen die Wachen sogar von ihrer eigentlichen Route ab und überprüfen selbst die hinterste Ecke. Die neuen KI-Routinen machen das Spiel allerdings nicht nur schwerer. Ebenso kann es passieren, dass eine abgebrühte Wache trotz verdächtiger Geräusche auf ihrem Posten bleibt. Manch anderer Wachposten rührt aufgrund schlechter Bezahlung vielleicht sogar überhaupt keinen Finger.

Mysteriöser als Akte X

Als überaus hilfreich erweisen sich auch seltsame Kreaturen, auf die Sie in so mancher Gefängniszelle oder in Verliesen treffen. Lassen Sie diese frei, erhalten Sie meistens eine Belohnung in Form von Geld oder Hinweisen. Darüber hinaus stiften die Ungetüme bei ihrer Flucht in der Regel so große Verwirrung, dass Sie sich für wenige Sekunden verhältnismäßig ungestört bewegen können. Was es mit diesen bizarren Geschöpfen auf sich hat und welche Rolle die Ordensleute des Hammers spielen, erfahren Sie im Verlauf der spannenden Geschichte, die direkt an die Geschehnisse des ersten Teils anknüpft. Diese wird ähnlich wie in **Deus Ex 2** fast ausschließlich durch Spielszenen vorangetrieben. Lediglich zu Beginn des Spiels kommen zur Einführung der unterschiedlichen Parteien schmucke Rendervideos zum Einsatz.

ERSTEINDRUCK

*Eine fantastisch-düstere Atmosphäre, forderndes Leveldesign, grandiose Grafik und eine spannende Intrigen-Story – bereits die Vorab-Version von **Thief: Deadly Shadows** hat mich bis in die späten Abendstunden gefesselt. Gute Vorzeichen für den ausführlichen Test in der kommenden Ausgabe.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos
Termin .... Juni 2004

Eins, zwei, drei – die Thief-Reihe im Vergleich

	DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB	DARK PROJECT II: THE METAL AGE	THIEF: DEADLY SHADOWS
Missionen	16	15	10
Szenario	Düsteres Mittelalter mit Fantasy-Einschlag	Mittelalter mit Science-Fiction-Einschlag	Düsteres Mittelalter mit Fantasy-Einschlag
Waffen und Hilfsmittel	12, unter anderem Knüppel und Gasminen	15, unter anderem Leuchtgeschosse und Überwachungssonden	11, unter anderem Kletterhandschuhe und Blendgranaten
Pfeiltypen	Wasser-, Feuer-, Moos-, Gas-, Seil- und Lärmpfeile	Wasser-, Feuer-, Moos-, Gas-, Seil- und Lärmpfeile	Wasser-, Feuer-, Moos- und Lärmpfeile
Engine	Eigens entwickelte Dark-Engine	Weiterentwickelte Dark-Engine	Unreal-Engine (Warfare-Build)
Grafik	125 Farben, Wettereffekte, dynamische Beleuchtung	16 Bit Farbtiefe, Wetter- und Spiegeleffekte, transparente Oberflächen	32-Bit-Farbtiefe, Bump- und Normal-Mapping, Havoc-Physik-Engine
Szenarienuntypische Gegner	Zombies	Roboter	Monster
Chef-Designer	Tim Stellmach (u. a. Designer von **System Shock**)	Tim Stellmach	Randy Smith (u. a. Designer von **Dark Project II**)
Das ist besonders	Erstmals bestreiten Sie ein Actionspiel schleichend und nicht ballernd.	Konsequente Fortsetzung des ersten Teils ohne große Experimente	Spielerisch nahezu inhaltsgleich, grafisch jedoch ein Quantensprung
Gegner-IQ	NPCs hören und sehen den Spieler, entdecken schlecht versteckte Leichen und verfolgen Garrett, wenn nötig, über mehrere Stockwerke.	Die NPCs zünden erloschene Kerzen wieder an, entdecken geöffnete Türen und nehmen während einer Verfolgung Abkürzungen.	Ein extra entwickeltes Sound-System simuliert korrekt den Weg von Schallwellen, sodass NPCs sofort wissen, woher ein Geräusch kommt.





Randy Smith im Interview

„Hier dreht sich alles um das Schleichen."

PC Games: Was unterscheidet **Deadly Shadows** von seinen beiden Vorgängern?

Smith: „Die Spielwelt sieht vom Charakterdesign bis zu kleinen Mauersteinen prächtig und detailliert aus. Das sind Dinge, die wir früher bei Looking Glass nicht machen konnten. Außerdem unterstützt **Thief 3** sowohl die Ego- als auch die Verfolger-Perspektive, das ist eine weitere sehr offensichtliche Neuerung. Generell arbeiteten wir hart daran, das Spiel leicht zugänglich zu machen, genau wie bei einem richtigen Action-Titel. **Deadly Shadows** ist zwar immer noch ein Stealth-Spiel, aber es spielt sich ein wenig schneller als die Vorgänger."

PC Games: Wie nutzt ihr die weiterentwickelte Unreal-Engine fürs Spielgefühl?

Smith: „Eines der Dinge, die unsere Technologie wirklich gut hinkriegt, ist ein sehr dynamisches Lichtberechnungsmodell. Jedes Objekt kann Schatten auf andere Gegenstände, Charaktere und die Umgebung werfen. Beim Design unserer Levels müssen wir berücksichtigen, dass sich einige Lichtquellen – und damit die Schatten – bewegen können. Es gibt auch eine wirklich gute Physik-Simulation, du kannst Objekte herumschieben und sie zum Beispiel vor eine Lichtquelle bewegen. Dadurch entsteht ein neuer Schatten; der Spieler hat also Tools zur Verfügung, um die Umgebung zu seinem Vorteil zu manipulieren."

PC Games: Für **Deadly Shadows** habt ihr ein neues System zur Berechnung von Geräuschen entwickelt – kannst du uns das näher erläutern?

Smith: „Es gibt zwei verschiedene Bereiche bei unserem Sound-System. Die grundsätzliche Idee ist, dass die Wachen nicht nur Verdacht schöpfen, wenn sie dich sehen, sondern auch, wenn sie dich hören. Der andere wichtige Teil ist das ‚Ausbreitungs-System'. Es sorgt dafür, dass Geräusche nicht einfach so durch Wände oder Türen wandern, sondern dem Pfad des Gebäudes folgen; zum Beispiel den Gang runter und dann rechts, ebenso wie Schall sich in Wirklichkeit verhält. Dadurch kannst du nicht nur herausfinden, dass etwas in der Nähe ist, sondern auch, aus welcher Richtung das Geräusch kommt."

PC Games: Seit einigen Jahren besitzt beinahe jedes Actionspiel Stealth-Elemente – was macht **Deadly Shadows** da noch einzigartig?

Smith: „Ich denke, dass Schleich-Spannung eine Bereicherung für jedes Spiel ist. **Thief** hat aber einen großen Vorteil gegenüber Actionspielen mit Stealth-Komponenten: Hier dreht sich alles um das Schleichen. Unser Kampfsystem ist nicht ganz so ausgefeilt wie in anderen Titeln, aber das Stealth-Gameplay ist dafür sehr komplex und detailliert und wird vom ganzen Spielsystem unterstützt. Auch die künstliche Intelligenz der Charaktere ist darauf ausgelegt, dass das Stealth-Konzept funktioniert."



PC Games: Was unterscheidet eure beiden größten Projekte, **Deus Ex 2** und **Thief: Deadly Shadows**?

Smith: „Der größte Unterschied ist natürlich, dass man **Thief** zwar auf viele verschiedene Arten spielen kann, aber Stealth immer die erfolgreichste Spielstrategie ist. In **Deus Ex** gibt es neben den Schleich-Aspekten auch ausgefeilte Kämpfe, jede Menge Ausrüstung und so weiter. Es bietet mehr Breite, **Thief 3** dagegen mehr Tiefe. Und **Thief** setzt eben mehr auf Stealth-Elemente."

Randy Smith

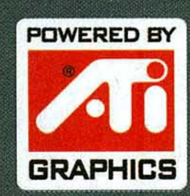
Als wir dieses Interview führten, war Randy Smith noch als Chefdesigner für Ion Storm tätig und betreute das Projekt **Thief: Deadly Shadows**. Anfang April wurde bekannt, dass Randy Ion Storm vor Fertigstellung des Spiels verlassen hat. **Deadly Shadows** befand sich zu diesem Zeitpunkt mitten im Bug-Testing. Nähere Informationen sind nicht bekannt.

www.asus.com



ASUS ATI Grafikkarten

Leistung und professionelles Design.



Wußten Sie schon, dass ASUS auch ATI Grafikkarten herstellt? Mit den Modellen A9800XT, A9800 Pro, A9600XT, A9600SE, A9200SE und A7000 hat ASUS Grafikkarten für alle Anwendungen - egal ob Spiel oder Office. Die ASUS ATI Grafikkarten sind auf dem aktuellen Stand der Technik und garantieren die beste Ausnutzung der Ressourcen durch Verwendung von ATIs Visual Processing Unit (VPU) und dem speziellen ASUS-Kartendesign. Sie erhalten mit Ihrer ASUS ATI VGA-Karte außerdem nützliche Anwendungsprogramme, die das letzte Quäntchen an Leistung bei bestmöglicher Stabilität herausholen.

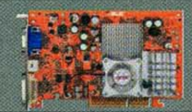
Irrtümer und Änderungen vorbehalten



POWERED BY ATI GRAPHICS

ASUS RADEON 9800XT

RADEON 9800 XT
256MB DDR
412MHz Prozessortakt
730MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
256 bit
DVI+VGA+TV Out
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0
ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
ASUS Digital VCR
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision



POWERED BY ATI GRAPHICS

ASUS RADEON 9600XT

RADEON 9600XT
128MB DDR
500MHz Prozessortakt
600MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
256 bit
DVI+VGA+TV OUT
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0
ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
ASUS Digital VCR
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision

POWERED BY ATI GRAPHICS

ASUS RADEON 9600SE

RADEON 9600 SE
128MB DDR
325MHz Prozessortakt
400MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
128 bit
DVI+VGA+TV Out
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0
ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision



POWERED BY ATI GRAPHICS

ASUS RADEON 9200SE

RADEON 9200SE
64MB DDR
200 MHz Prozessortakt
333MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
64 bit
TV Out
AGP 8X, DX8.1,
OpenGL2.0
ASUS Game Face
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision



DRESSCODE In fescher Verkleidung verabreichen wir diesem Gegner einen ganz speziellen Drink.



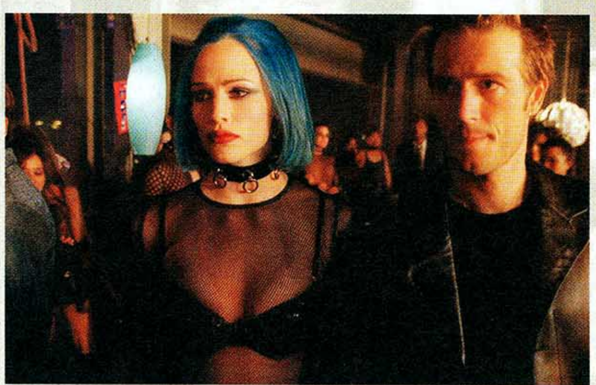
MARTIAL ARTS Sydney rückt ihren Widersachern mit allerlei Tritt- und Schlagkombinationen zu Leibe.

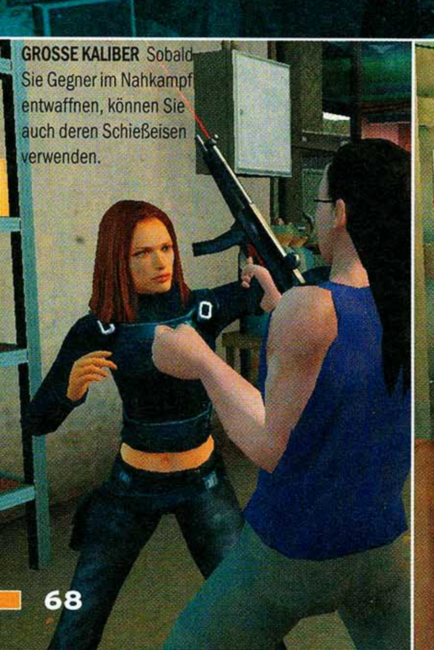


ALLES IM BLICK In dieser Ansicht werden alle Gegner in Ihrem Sichtfeld markiert.

Alias, die Serie: Zahlen und Fakten

- Von Jeffrey Abrams (schrieb u. a. Drehbuch zu **Armageddon**) erdachte Thriller-Serie
- Erstausstrahlung in den USA: 30.9.2001
- Erstausstrahlung in Deutschland: 18.2.2003
- Im Durchschnitt verfolgten 1,3 Millionen Zuschauer die insgesamt 22 Folgen der ersten **Alias**-Staffel auf Pro Sieben.
- Während amerikanische **Alias**-Fans bereits sehnsüchtig auf die vierte Staffel warten, laufen im deutschen Fernsehen seit dem 14. April die 22 Folgen der zweiten Staffel.
- Hauptdarstellerin Jennifer Garner hat bereits für eine vierte Staffel unterschrieben.
- Gaststars unter anderem: Quentin Tarantino und Roger Moore

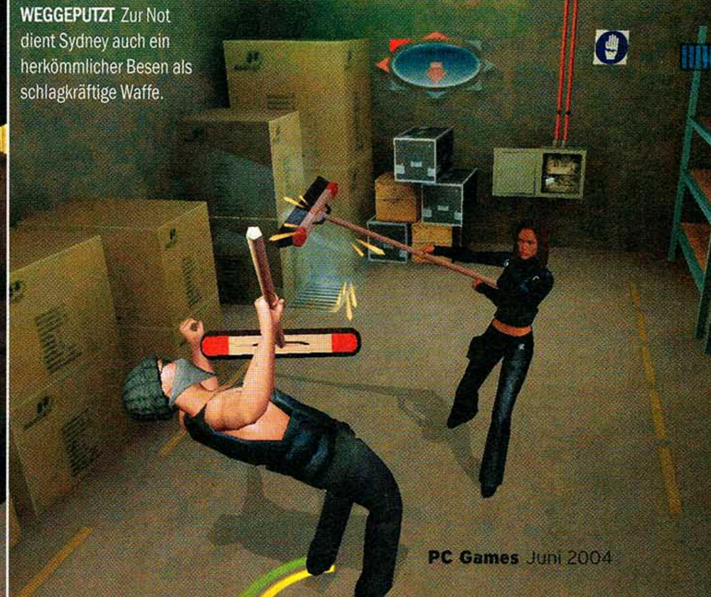




GROSSE KALIBER Sobald Sie Gegner im Nahkampf entwaffnen, können Sie auch deren Schießeisen verwenden.



GESCHICKT Genau wie in Splinter Cell steuern Sie das Türöffnen per Dietrich via Maus oder Joypad.



WEGGEPUTZT Zur Not dient Sydney auch ein herkömmlicher Besen als schlagkräftige Waffe.

Alias



Verstecken, verkleiden, Hintern versohlen: kurz nach dem TV-Start der zweiten Staffel kommt Alias auch auf den PC.

Ein Schatten huscht an zwei schwer bewaffneten Sicherheitsmännern vorbei, die sich gerade über die weiblichen Eroberungen des Vorabends unterhalten. Pech gehabt. Wären die beiden aufmerksamer gewesen, hätten sie die flinke Gestalt im hautengen Tarnanzug vielleicht entdeckt, die sie jetzt mit zwei gezielten Tritten niederstreckt. Noch schnell eine wichtige Schlüsselkarte aus der Jackentasche eines der Muskelberge gefischt und schon geht es hinein in den vermeintlich so schwer bewachten Hochsicherheitstrakt.

Nein, dies ist keine Beschreibung von Sam Fishers neuen Abenteuern – die Hauptrolle ist nicht einmal mit einem Mann besetzt. Stattdessen schleicht hier Doppelagentin Sydney Bristow ihrem schattenparkenden Kollegen mit viel Sexappeal und überraschender Schlagkraft davon.

Gute Spiele für gute Lizenzen

Lizenzspiele haben einen schlechten Ruf und einen noch schlechteren Stand – spätestens seit **Enter the Matrix** dürfte jeder besonders prominente Titel argwöhnisch beäugt werden, bevor er den Weg über die Ladentheke auf heimische Festplatten findet. Und nun beweist ausgerechnet das Spiel zu einer TV-Serie, wie man es besser macht. Das fängt bei der adretten Grafik an. Die macht mit groben Texturen zwar keinen Hehl aus ihrer Konsolenherkunft, wartet dafür jedoch mit geschmeidigen Animationen sowie stilvollen Dekorationen auf und fängt so gekonnt das Flair der Vorlage ein wie zuletzt **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft**. Das setzt sich fort bei der professionellen Synchronisation, für die alle Originalsprecher der Serie verpflichtet werden konnten, und endet schließlich im überraschend durchdachten Spieldesign, das sich bei berühmten Vorbildern wie **Metal Gear Solid** oder eben **Splinter Cell** bedient.

Handgreiflichkeiten erwünscht

Alias steht allerdings trotz unverkennbarer Anleihen auf eigenen Beinen und ist keine dreiste Kopie des erfolgreichen Schleicher-Thrillers. Anders als Sam Fisher hat Sydney beispielsweise nicht gleich verloren, sobald sie entdeckt wird. Zwar macht sie sich auch hier das Leben einfacher, indem sie sich bevorzugt in dunklen Ecken aufhält, doch spektakuläre Martial-Arts-Kämpfe gehören für die flinke Agentin ebenso zum Tagesgeschäft. Dementsprechend schicken die Designer sie wesentlich öfter in unvermeidliche Konfrontationen, als dies bei **Splinter Cell** der Fall war. Mit geschmeidig animierten Schlägen und Tritten setzt die Agentin ihre Widersacher schachmatt oder entwaffnet sie. Ähnlich wie in **Enter the Matrix** kommt das zugängliche Kampfsystem dabei mit wenigen Tasten aus; wer flinke Finger besitzt, kann jedoch mit simplen Tastenkombinationen diverse Spezialangriffe auslösen und stößt die Prügelknaben gegen Wände oder bürstet mit ihren Gesichtern über so manche Kneipentheke.

Blick in die Handtasche

Ebenfalls auf Knopfdruck möglich: der Wechsel von Sydneys Outfit. Wie in der TV-Serie schleicht sich die Agentin auch im Spiel in unzähligen Verkleidungen hinter feindliche Linien – an einem Tag spielt sie die Kellnerin in einem Edel-Club, am nächsten ist sie im kleinen Schwarzen zu Gast auf einem Botschaftsempfang. Die Outfits sind zwar mehr Gimmick als spielerisch wichtig, tragen jedoch zur seriennahen Atmosphäre bei. Anders verhält es sich mit den zahlreichen Gadgets vom Richtmikrofon bis zum DNA-Scanner, mit denen Sie kleinere Rätsel lösen. So gilt es beispielsweise des Öfteren, Schlösser mithilfe eines Dietrichs zu knacken – **Splinter Cell** lässt grüßen.

Akute Spoilergefahr

Getreu der Serienvorlage dringen Sie auf diese Art und Weise in geheime Stützpunkte ein oder schalten Zielpersonen aus. Immer auf der Suche nach dem geheimnisvollen Rambaldi-Kult, der – wie sollte es anders sein – Weltherrschaftsambitionen hegt. Die Autoren der TV-Serie sorgten dafür, dass die spannende Verschwörungsstory nicht langweilig wird und mit den Handlungssträngen der Serie konform geht. Doch Vorsicht: Die Geschichte des Spiels ist mitten in der zweiten Staffel angesiedelt, die im deutschen Fernsehen gerade erst auf Pro Sieben gestartet ist. Wer sich den Fernsehspaß nicht verderben lassen möchte, sollte mit dem Kauf des Spiels also noch einige Zeit warten, da hier diverse Wendungen vorweggenommen werden.

ERSTEINDRUCK

*Die bis jetzt spielbaren Levels von **Alias** versprechen ein ähnlich gelungenes Lizenzspiel wie Electronic Arts' **Rückkehr des Königs**. Zwar mit weniger Bombast, dafür mit mehr spielerischem Tiefgang. Wie gut Sam Fishers Kollegin wirklich ist, erfahren Sie bereits in der nächsten Ausgabe.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Acclaim
Anbieter .... Acclaim
Termin .... Juni 2004



Knights of Honor



BAU-BILDSCHIRM Um die Verwaltung der Ländereien zu erleichtern, will Sunflowers das Interface noch überarbeiten.



AUSFALL Die Schlachtfelder in der Zoom-Ansicht werden je nach Umgebung automatisch generiert.

Seit dem letzten Besuch der Entwickler hat die **Mittelalter-Strategiehoffnung** einen Riesenschritt nach vorne gemacht, wie eine neue Visite zutage förderte.



NACHTSCHWÄRMER Tag und Nacht wechseln sich in der Spielwelt ab.

Hier ein paar schickere Buttons, dort ein entschlacktes Menü, da ein völlig neues Element wie eine 3D-Übersichtskarte – die **Anno**-Macher von Sunflowers und die bulgarischen Black Sea Studios feilen unermüdlich an Optik und Spielbarkeit von **Knights of Honor**. Die Ergebnisse der Arbeiten seit letzten Dezember präsentierten die Produzenten nun in der PC-Games-Redaktion. Unser Eindruck: **Knights of Honor** sieht von Mal zu Mal vielversprechender aus.

Spione und Marionettenkönige

In Sachen Spieltiefe dürfte **Knights of Honor** einem **Civilization 3** kaum nachstehen. So sind Diplomatie und Spionage zwei der Machtinstrumente, mit denen Sie als mittelalterlicher Potentat spielen werden, so umfassend wie in kaum einem anderen Strategiespiel. Ausgesandte Spione infiltrieren gegnerische Herrscherhäuser und werden von den nichts ahnenden Königen womöglich als Armeeführer verpflichtet oder steigen gar selbst bis an die Spitze der Regierung auf – und Sie ziehen die Fäden des Marionettenreichs.

Lokale Taktik, globale Strategie

Knights of Honor spielen Sie auf drei Ebenen. Da ist zum einen der Taktik-Level: Wenn zwei Armeen aufeinander prallen, führen Sie auf Wunsch Ihre Truppen selbst ins Gefecht. Die imaginäre Kamera zeigt das Schlachtfeld in Nahansicht und Sie kommandieren Reiterstaffeln, Gruppen von Bogenschützen oder Schwertkämpfern ähnlich wie bei **Medieval: Total War** oder **Praetorians**. Darüber angesiedelt ist die regionale Ansicht, in der Sie Ihr in Ländereien unterteiltes Reich verwalten: etwa Farmen in Auftrag geben, Festungen vergrößern oder Rekruten ausheben. Ganz neu ist der dritte Spiellevel, eine dreidimensionale Weltkarte, die in verschiedenen Anzeigenmodi auf einen Blick Aufschluss etwa über die Beziehungen der Fürstentümer, Wirtschaft oder Ausbaustufen gibt. Er soll laut Sunflowers vor allem die Administration großer Imperien erleichtern. Da die Spielwelt mittlerweile ganz Europa, Teile Nordafrikas, Arabiens sowie Skandinaviens umfasst, keine verkehrte Idee. Ob sie funktioniert, lesen Sie im ausführlichen Spielbericht in der nächsten Ausgabe von PC Games.

ERSTEINDRUCK

*Mit den meisten Neuerungen bin ich einverstanden. **Knights of Honor** macht heute einen viel runderen Eindruck als noch vor einem Vierteljahr. Allerdings muss Sunflowers noch viel Zeit in Tutorial und Bedienung investieren, damit das Regieren nicht zu kompliziert wird.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Black Sea Studios
Anbieter .... Sunflowers
Termin .... September 2004



AUSKUNFT Die Fahrpläne zu optimieren, ist die wichtigste Aufgabe eines Transportgiganten.

RUNDE SACHE Anders als bei den Quasi-Vorgängern gibt's bei Transportgigant verschiedene Kurvenradien. Die Auswahl geschieht manuell.

KLIPPER Auch auf dem Seeweg werden fleißig Waren verschifft.

VIVA LAS VEGAS! Sondergebäude wie dieses Spielkasino sind zugkräftige Besuchermagneten – perfekt für Personenzüge.

DIORAMA Das Jowood-Team (hier Mitbegründer und 3D-Künstler Joe Reitinger) bastelt in seiner Freizeit Modellbahn-Szenarien.

ZIGARRE Zeppeline gehören zu den eher exotischen Frachtern.

Transportgigant



Industrie, Verkehr, Hotels ... und jetzt das Transport-Business – **Jowoods „gigantische" WiSim-Reihe bekommt im Juni Zuwachs.** PC Games hat die Macher besucht.

Die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten mag ja eine gerade Linie sein, die beste – sprich: profitabelste – unter Umständen aber eine ganz andere. Die auszutüfteln, darum dreht sich alles im **Transportgigant**, der Güterverkehrssimulation aus dem gleichen Studio, das Hobby-Unternehmern bereits die Verkehrs- und Industriegiganten bescherte. PC Games hat den Entwicklern im österreichischen Ebensee einen Tag lang bei der Verkehrsplanung über die Schulter geschaut.

Schiene, Wasser, Luft

Anders als beispielsweise bei **Port Royale 2** (Test auf Seite 106) handeln Sie beim **Transportgigant** nicht mit Waren. Es gibt weder Ein- noch Verkauf, Geld sprudelt lediglich für die Beförderung von Gütern in die Kassen. Fabriken, Bergwerke, Farmen und andere Betriebe zahlen dafür, dass Sie ihre Produkte und Rohstoffe an den Kunden bringen. Die Fragen, die Sie zu klären haben, sind folgende: Womit? Und über welchen Weg? Stellen Sie sich zum Beispiel vor, Sie sollen Öl von einem Bohrturm zum Chemiewerk verfrachten, das allerdings auf der anderen Seite einer Bergkette liegt. Eine Möglichkeit wäre, die Barrels per Bahn zu verschicken und die direkte Route durch einen Tunnel zu nehmen – schnell, aber teuer. Eine Umleitung um das Hindernis kostet allerdings Zeit, zumal die kurvige Strecke die Lok ausbremst. Ist der Lufttransport vielleicht die bessere Wahl? Oder gar der Wasserweg? Und wenn doch auf Schienen: Wie viele Waggons sind notwendig? Ein oder zwei Triebwagen? Soll ich es riskieren, den Zug zu überladen? Solche Entscheidungen sind es, die Sie als Unternehmer zu fällen haben. Und nicht nur das, Sie müssen sie auch immer wieder aufs Neue überprüfen.

Kettenreaktion mit Alu

Sie werden ständig vor neue Herausforderungen gestellt. Zum einen sinken die Frachtpreise kontinuierlich, zum anderen steigt im Spielverlauf die Produktion der Betriebe. Das passiert ganz automatisch, Sie können den Prozess allerdings auch beschleunigen. Wenn Sie beispielsweise große Mengen Bauxit aus einer Mine zum nahe gelegenen Werk schippern, liefert das im Gegenzug mehr Aluminium, mit dem wiederum die Haushaltswaren-Fabrik ihren Ausstoß erhöht, was für Sie mehr Fracht von der Fabrik in die Stadt bedeutet. Sie profitieren also gleich dreifach. Allerdings: Die Parameter ändern sich nur innerhalb eng festgelegter Grenzen. Eine echte, dynamische Spielwirtschaft mit Angebot und Nachfrage wie **Port Royale 2** hat **Transportgigant** leider nicht zu bieten; auch eine noch so große Flotte von Kohleloks rüttelt nicht am Kohlepreis.

Vom Ochsenkarren zum Zeppelin

Was es dafür gibt: alle erdenklichen Transportmittel. Im Startjahr 1850 ist die Anzahl noch recht überschaubar. Ochsenkarren und Pferdewagen prägen das Bild. Die ersten Eisenrösser traben zwar auch schon an, brachten damals aber weniger Profit als ihre lebenden Artgenossen. Um die Jahrhundertwende sieht das schon ganz anders aus: Dampfloks puffen über Land, auf dem Wasser lösen Dampfer die Segler ab, selbst vor dem Himmel macht man nach der Erfindung des Zeppelins nicht mehr Halt. Um die Jahrtausendwende düsen sechsstrahlige Jumbos wie die Antonow An-225 durch die Lüfte, rasen Hochgeschwindigkeitszüge wie der französische TGV von Stadt zu Stadt und verkehren hochmoderne Passagierfähren zwischen den Häfen. Ihren Höhepunkt erreicht die Technik im Jahre 2050 mit Monorails und Supraleiterzügen, wobei das Endlosspiel theoretisch bis ins Jahr 9000 fortgesetzt werden kann – allerdings ohne UFOs. Alles in allem hat **Transportgigant** über 130 Vehikel aus Europa und den USA zu bieten.

Neben der freien Highscore-Jagd gibt es zwei Kampagnen in Nordamerika und Europa, in denen Sie eine Reihe vorgegebener Aufgaben zu bewältigen haben. Beispielsweise sollen Sie im Jahr 1850 die benötigten Materialien zum Bau von vier Forts der US Army liefern oder ein wenig später im Goldrausch 100.000 Tonnen des schimmernden Edelmetalls von den Minen abholen.

Kurvenkampf

Im Gegensatz zum größten Rivalen **Railroad Tycoon 3** setzt **Transportgigant** noch auf zweidimensionale Grafik. Die ist dafür umso detailreicher. Die mehr als 500 vorgerenderten Gebäude machen eine wirklich ausgezeichnete Figur, auch wenn die Umgebung teilweise etwas steril wirkt. Eine Auswahl können Sie in der Galerie bewundern. Die Animationen der Fahr- und Flugzeuge können allerdings nicht mit denen der Polygonmodelle von **Railroad Tycoon 3** mithalten, allen voran die ruckelnden Kurvenfahrten der Züge, die WiSim-Veteranen noch aus den Vorgängern bekannt sind. Dafür gibt es nun endlich richtig runde Kurven mit verschiedenen Radien. Ob **Transportgigant** selbst ebenfalls eine runde Sache wird, erfahren Sie voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe von PC Games.

ERSTEINDRUCK

Ich bin sicher: Wer den Verkehrs- oder den Industriegiganten schon mochte, wird sich auch mit dem neuen Sprössling der Manager-Familie schnell anfreunden. Ich für meinen Teil würde mir allerdings eine dynamische Wirtschaftswelt, ähnlich wie in ***Port Royale 2****, wünschen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Jowood
Anbieter .... Jowood
Termin .... Juni 2004

Industriegigant 2 vs. Transportgigant

Industriegigant 2		Transportgigant
Entwicklung, Vermarktung und Produktion von Waren und deren Transport	Simulation	Waren- und Personentransport mit verschiedenen Verkehrsmitteln
1900-2020 (mit Add-on)	Zeitraum	1850-2050
150/50	Waren/Transportmittel	60/130
Freies Spiel, eine Kampagne	Szenarien	Freies Spiel, zwei Kampagnen
In Grenzen beeinflussbar	Wirtschaft	In Grenzen beeinflussbar
Einstellbare Pop-up-Menüs	Interface	Feste Bedienleisten
Bis zu 4 Spieler	Multiplayer	Nicht vorhanden
2D, isometrisch	Grafik	2D, isometrisch

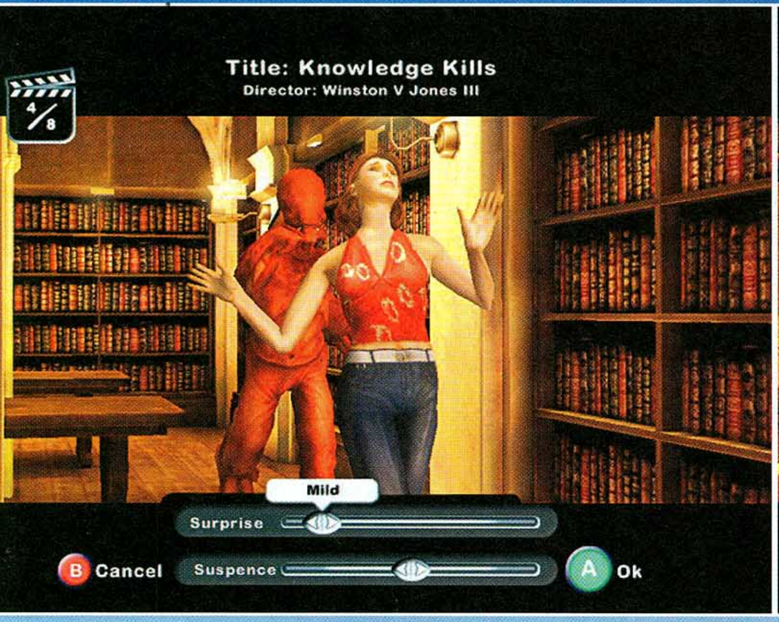
WÄHLE DEIN







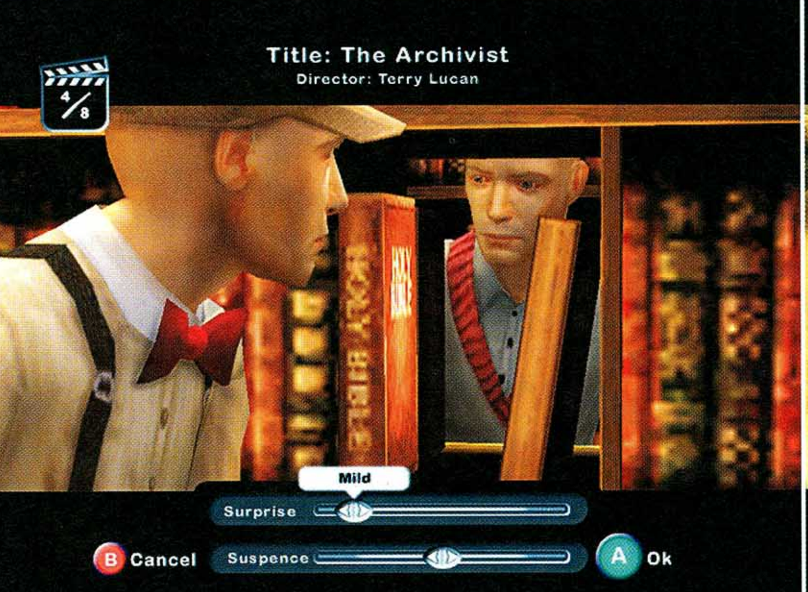


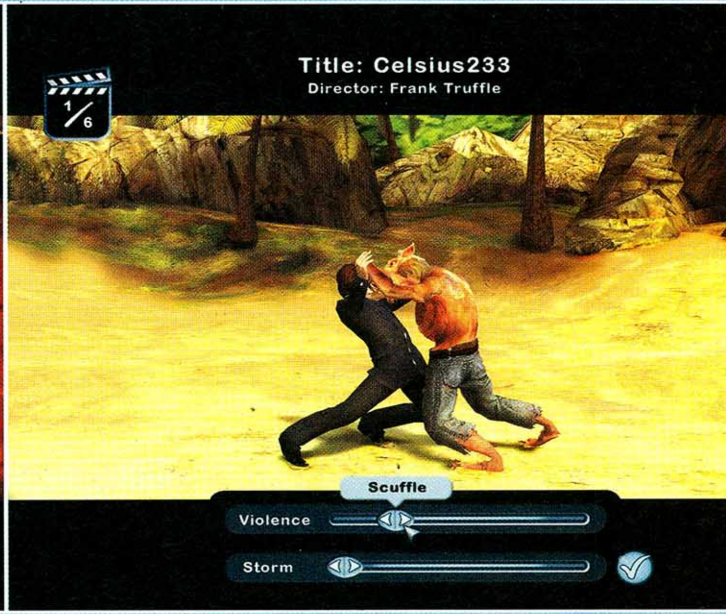




VIDEO

The Movies



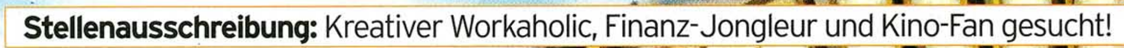


Ganz großes Kino: **Das neueste Werk von Spieledesigner-Legende Peter Molyneux** macht Sie zum Regisseur und Boss Ihres eigenen Filmstudios.

Spätestens Ende dieses Jahres kann jeder seinen Traum von Hollywood erfüllen – zumindest am heimischen PC. Dem neuesten Spiel von Star-Designer Peter Molyneux und seinem Entwicklerstudio Lionhead sei Dank. PC Games war im idyllischen Guildford, schaute den Entwicklern über die Schulter und bat Peter Molyneux zum Interview. „**The Movies** ist eine spaßige Mixtur aus **Die Sims**, **Sim City** und **Theme Park**!", verrät uns der Schöpfer von Hits wie **Dungeon Keeper** oder **Black & White**. Als Filmstudio-Boss und Regisseur in Personalunion müssen Sie in **The Movies** mit Kassenschlagern massig Kohle scheffeln. Doch das ist leichter gesagt als getan. Zu Spielbeginn im Stummfilmzeitalter – um 1900 herum – besitzen Sie nämlich nicht viel mehr als ein Fleckchen Erde und ein paar tausend Dollar. Und die gehen auch gleich für die ersten Gebäude Ihres Studios drauf. Mit wenigen Mausklicks errichten Sie aus der von **Theme Park** bekannten Iso-Perspektive eine Büro-Bretterbude für den Buchhalter und den Drehbuchautor sowie einen Schuppen für Requisite und Technik. Das sollte für den Anfang reichen. Schließlich muss auch noch etwas Geld für die Gagen und Kulissen Ihres Debütfilms übrig bleiben.

Charakter-Frage

Sobald alles steht, beginnen Sie mit den Planungen Ihres ersten Films. Damit sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen, denn die aus vier Filmstudios bestehende Konkurrenz schläft nicht. Und es wäre mehr als ärgerlich, wenn die Ihnen die besten Schauspieler vor der Nase wegschnappen wür-

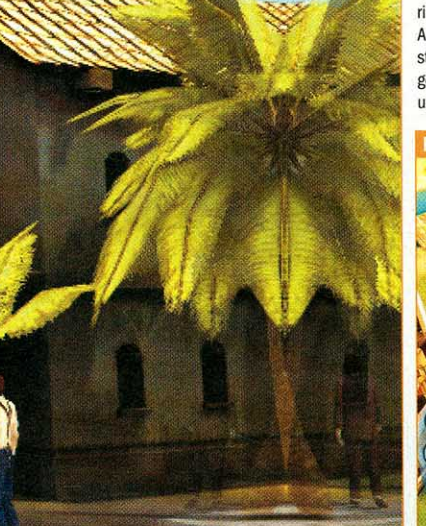


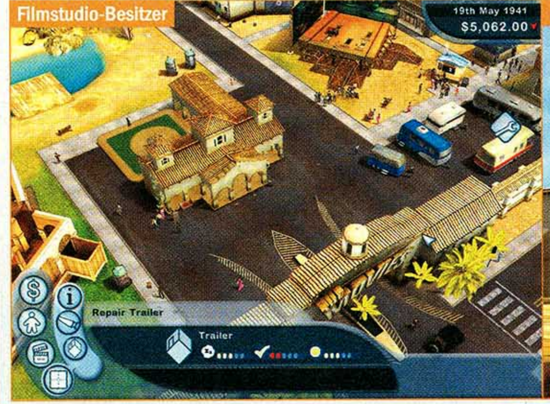
Stellenausschreibung: Kreativer Workaholic, Finanz-Jongleur und Kino-Fan gesucht!

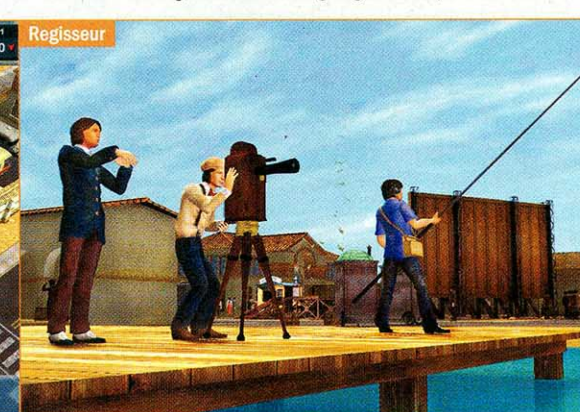
Sie wollen als Studio-Boss und Kult-Regisseur Millionen scheffeln? Dann lesen Sie doch erst mal, ob Sie für den Job überhaupt geeignet sind!

Filmstudio-Besitzer: Als Herrscher über ein aufstrebendes Film-Imperium halten Sie die Fäden in der Hand und kümmern sich um alle finanziellen Angelegenheiten. Selbstständig treiben Sie den stetigen Ausbau des Filmstudios voran. Vertragsverhandlungen mit Hollywoodstars bereiten Ihnen genauso wenig Probleme wie der gewinnbringende Handel mit Drehbüchern und Filmlizenzen? Dann sind Sie unser Mann!

Regisseur: Ob Kriegsfilm oder Komödie – als kreativer Kopf erkennen Sie Trends stets als Erster und verstehen es, Ihre exzellenten Drehbücher mittels neuester Technik effektvoll in Szene zu setzen und anschließend Szene für Szene am Schnittplatz zu einem Kassenschlager zusammenzuschnippeln. Der Umgang mit absoluten Superstars ist für Sie genauso wenig ein Problem, wie aus einem hoffnungsvollen Talent einen gefragten Schauspieler zu formen.







Spiel des **Lebens**

Bei **The Movies** verändert sich im Laufe der Zeit nicht nur die Technik, sondern auch die alternden Schauspieler.









Die ersten drei Bilder zeigen den Alterungsprozess eines Akteurs von seinem Karrierebeginn bis kurz vor seinem Tod. Die ehemals glatte Haut wird markanter und ist letztendlich von Falten und Furchen gezeichnet. Da hilft nur noch der Gang zum Schönheitschirurgen. Das untere Bild illustriert die Gewichtszunahme, der Ihre Schauspieler mit Fitnesstraining zu Leibe rücken können.



GROSSES KINO Die Grafik ist jederzeit frei dreh- und zoombar. Hier ein Blick auf die Kulisse eines Actionfilms.

de. Nachdem Sie sich für ein Genre – beispielsweise eine Komödie – entschieden haben, macht sich Ihr Drehbuchautor ans Werk. Da es zu Beginn des 20. Jahrhunderts ausschließlich Stummfilme in Schwarz-Weiß gab, liefern auch durchschnittliche Schreiberlinge zufriedenstellende Ergebnisse. Fehlen nur noch die Schauspieler. Im gesamten Spiel bekommen Sie es mit über 1.000 unterschiedlichen Charakteren zu tun, die allesamt über verschiedene Eigenschaften verfügen. Vom allenfalls als Statist geeigneten Kleindarsteller bis zum charismatischen Superstar ist alles vertreten. Neben den schauspielerischen Fähigkeiten spielen auch die Charaktereigenschaften eine wichtige Rolle. Manche Akteure bekommen Wutanfälle, wenn man sie überlastet, und weigern sich plötzlich, weiterzuarbeiten. Andere hingegen beginnen eine Liaison mit einer Kollegin oder besaufen sich, weil Sie ihnen nicht genug Beachtung schenken. Wie bei **Die Sims** können Sie die Entwicklung der einzelnen Personen durch Ihre Handlungen und Ihr Verhalten direkt beeinflussen. Ob Sie exzentrischen Stars alle Wünsche von den Augen ablesen oder ein finanzielles Risiko eingehen, divenhafte Darsteller feuern und deren Karriere damit einen gehörigen Knick verpassen, bleibt Ihnen überlassen.

> Wer versucht, bekannte Filme wie **Frankenstein, Casablanca oder Der Pate** nachzudrehen, hat gute Erfolgsaussichten.

Qual der Wahl

Wenn Sie sich für die passenden Mimen entschieden haben, kann es losgehen. Oder fehlt da nicht noch etwas? Natürlich: die Produktions-Crew. Je nach Geldbeutel, Anspruch und Zeitabschnitt können Sie Kameramänner, Tontechniker, Visagisten, Stuntmen, Beleuchter, Regieassistenten, Experten für Spezialeffekte oder Kostümbildner engagie-



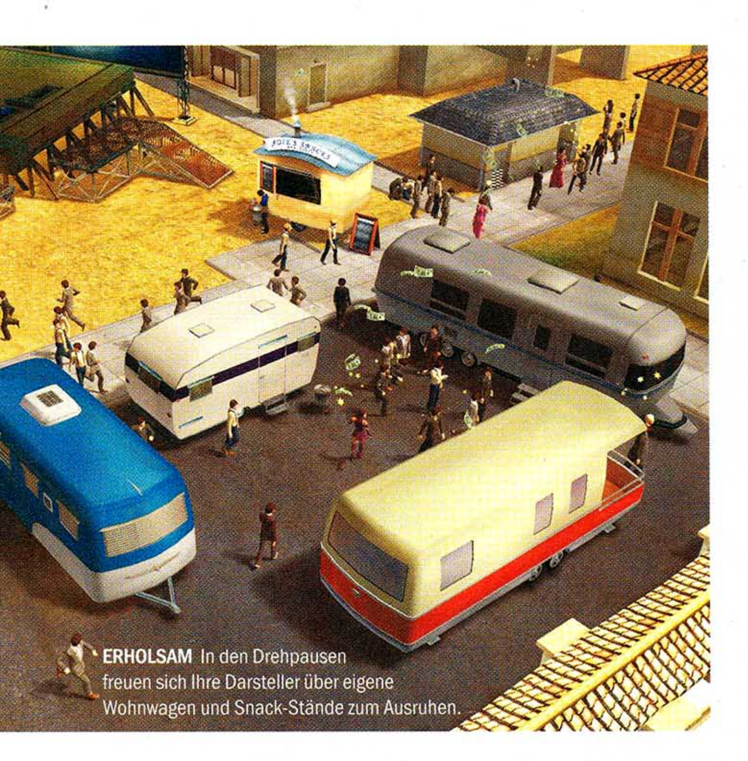
QUAL DER WAHL Im Regisseur-Menü wählen Sie die Schauspieler für Ihren kommenden Kino-Hit aus.



HERGEHÖRT Ein Tonmann darf in keinem Film fehlen. Dieser hier langweilt sich gerade zwischen zwei Szenen.



FLAGGE ZEIGEN Ihre Darsteller können Sie in mehr als 500 verschiedene Outfits stecken und schminken.

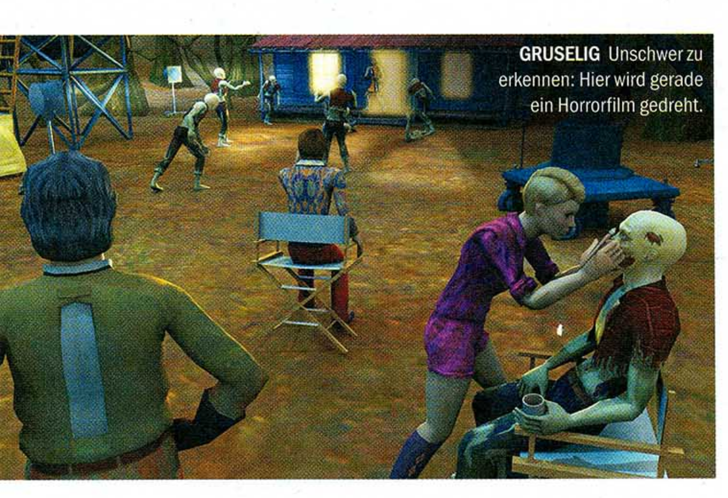


ERHOLSAM In den Drehpausen freuen sich Ihre Darsteller über eigene Wohnwagen und Snack-Stände zum Ausruhen.

ren. Bei Produktionen mit Superstars macht es zudem Sinn, den Leinwandhelden eigene Wohnwagen, Fahrer und Betreuer zur Seite zu stellen. Und über das leckere Essen einer Catering-Firma freut sich die gesamte Crew. Dies hebt die Moral und führt zu einem noch besseren Resultat.

Klappe und Action

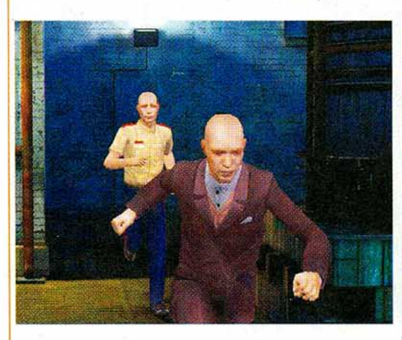
Während der kurzweiligen Dreharbeiten können Sie direkten Einfluss auf die Produktion nehmen. Mittels eines Schiebereglers bestimmen Sie zum Beispiel, wie brutal, witzig oder romantisch ein Film wird. Diese Ausrichtungen sind für den späteren Erfolg Ihrer Filme in den Kinos mitentscheidend. Ein blutiger Actionstreifen ist nichts für Kinder, wohingegen kitschige Liebesschnulzen vor allem Frauen anlocken. Wichtig ist, mit jeder Produktion den Nerv der Zeit zu treffen. Wer versucht, bekannte Filme wie **Frankenstein**, **Casablanca** oder **Der Pate** nachzudrehen, hat damit gute Erfolgsaussichten. Ist der Streifen im Kasten, können Sie die einzelnen Szenen auf komfortable Weise wie in einem Heimvideo-Nachbearbeitungsprogramm zusammenfügen. Wer keine Lust dazu hat, überlässt dies seinen Angestellten. Unterm Strich beansprucht ein Filmdreh weniger als eine halbe Stunde. Kommt Ihr Meisterwerk endlich in die Kinos, so erkennen Sie bereits anhand der Besucherzahlen des ersten Wochenendes, ob Sie einen Kassen-



GRUSELIG Unschwer zu erkennen: Hier wird gerade ein Horrorfilm gedreht.

Alle acht **Film-Genres auf einen Blick!**

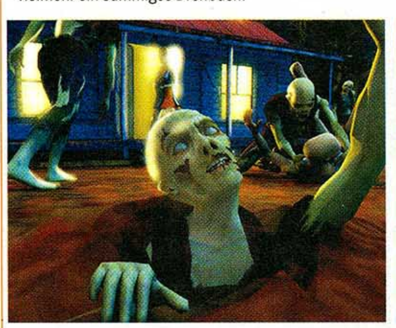
Uuuuuund Action! In diesen acht Genres dürfen Sie Filme abdrehen. Um Erfolg zu haben, müssen Sie den Geschmack der jeweiligen Zeit treffen. Gar nicht so einfach!



Hollywood-Action
Actionfilme stehen seit jeher in der Gunst der Kinobesucher ganz weit oben. Über Erfolg und Misserfolg entscheiden weniger gute Schauspieler als vielmehr ein stimmiges Drehbuch.



Science-Fiction
Im Weltall ist bei **The Movies** Hochbetrieb. Kulissen, Requisiten und Kostüme sind in die drei Abschnitte bis 1960 (**Raumschiff Orion**), bis 1990 (**Star Wars, Star Trek**) und Neuzeit (**Deep Space Nine**) eingeteilt.



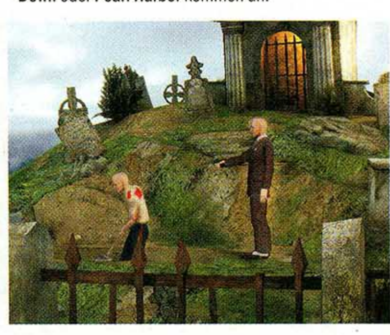
Horror
Schaurig-schön finden Ihre Zuschauer Horrorfilme – vom farblosen **Frankenstein**-Schinken bis hin zu modernen Schockern à la **Freddy Krüger** oder Stephen Kings **Es**.



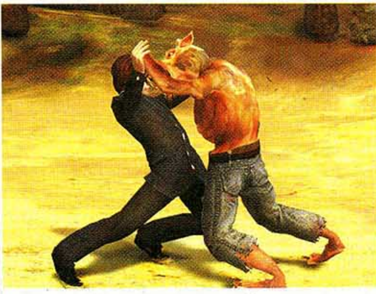
Kriegsfilme
Nicht nur Anti-Kriegsfilme wie **Der Soldat James Ryan** oder **Full Metal Jacket** stehen hoch im Kurs. Auch actionlastige Streifen Marke **Black Hawk Down** oder **Pearl Harbor** kommen an.



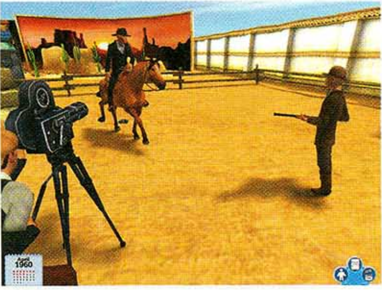
Romanzen/Liebesschnulzen
Vermintes Terrain: Neben einem guten Drehbuch bedarf es hier vor allem starker Schauspieler. Andernfalls droht ein teurer Flop den Fortbestand Ihres Studios zu gefährden.



Thriller
Hier erwartet den Besucher anspruchsvolle Action mit Tiefgang und Spannung. Aufgrund der hohen Produktionskosten sollten Sie sich zunächst in anderen Genres ein finanzielles Polster erwirtschaften.



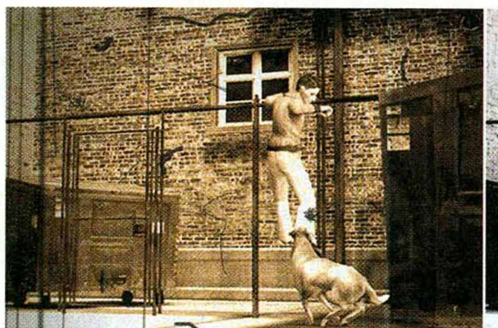
Komödie
Hahaha! Von Charlie Chaplin bis Jim Carrey und von ruckeligen Schwarz-Weiß-Stummfilmen bis zu mit aufwendigen Spezialeffekten versehenen Schenkelklopfern reicht eines der lukrativsten Genres.



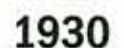
Western
Spiel mir das Lied vom Tod, Die glorreichen Sieben oder **Winnetou** – fällt Ihnen was auf? Die bekanntesten und erfolgreichsten Western haben bereits einige Jahre auf dem Buckel.

Zeitreise: Vom ersten **Schwarz-Weiß-Film** bis zur **Neuzeit der Kinogeschichte**!

Technik, die begeistert. Oder auch nicht. Denn bis zu den gestochen scharfen Bildern von heute war es ein langer, weiter und für die Augen schmerzhafter Weg.

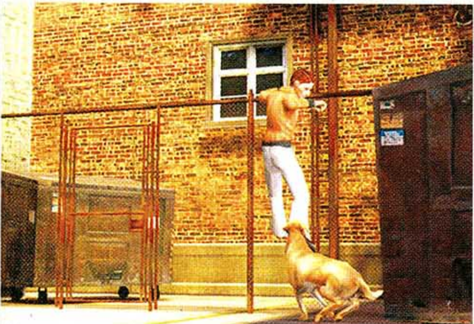


1930
Die Zeit der Stummfilme ist vorbei, neueste Streifen sind selbstredend vertont. Das Bild ist allerdings noch extrem dunkel, Kontraste nur schwer auszumachen. Außerdem trüben Schlieren und Ruckler das Auge des Betrachters.





1950
Der Schwarz-Weiß-Film hat so gut wie ausgedient. Schön zu erkennen: Das Bild wirkt viel schärfer, Konturen lassen sich problemlos ausmachen. Dunklere Stellen werden nicht mehr als schwarzer Fleck dargestellt.



1990
Seit über 30 Jahren ist Farbe im Spiel. Moderne Kameras zaubern gestochen scharfe Bilder auf die Leinwände und dank Dolby Digital klingt das Ganze auch richtig gut. Alte Filmklassiker erwachen zudem dank digitaler Nachbearbeitung zu neuem Leben.

schlager oder einen 08/15-Film abgedreht haben. Mit den Einnahmen können Sie Ihr Filmstudio ausbauen, Geld in die Erforschung noch unbekannter Technologien pumpen und natürlich neue Leinwandabenteuer auf Zelluloid bannen. Außerdem ist es später möglich, fertige Drehbücher oder Lizenzen einzukaufen.

Immer was los!

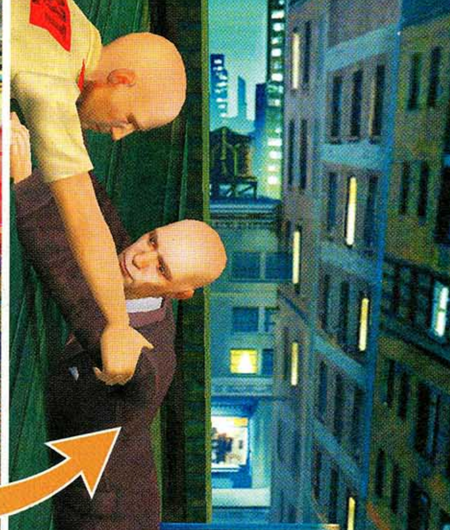
Obwohl Sie der stete Ausbau Ihres Studios, die Vertragsverhandlungen mit Schauspielern, das Verschachern teurer Film-Lizenzen, die Charakterentwicklung Ihrer Darsteller und natürlich die Planung und Realisierung neuer Leinwand-Hits ohnehin schon an den Monitor fesselt, haben die Entwickler zusätzlich Missionen ins Spiel eingebaut. Diese können, müssen Sie aber nicht annehmen. Ein Beispiel gefällig? In der Kinogeschichte gab es 1916 den ersten Blockbuster, 1930 feierte der Tonfilm Premiere und 1939 flimmerte der erste Farbfilm über die Leinwände. Wenn Sie es nun schaffen, dass Ihr eigenes Studio diese Dinge früher als in der Realität produziert, erhalten Sie als Belohnung Geld- und Sachpreise. Ferner gibt es Aufgaben wie „Veröffentliche die erste Horrorkomödie!" oder „Dein Film soll in den ersten zwei Wochen 25 Millionen Dollar einspielen". Außerdem wird der Konkurrenzkampf mit den anderen Studios im Laufe der Zeit härter. Diese versuchen verstärkt Leinwandgrößen abzuwerben oder machen den Markt mit exorbitanten Gagen kaputt. Natürlich können Sie auch Stars Ihrer Mitbewerber aus deren Verträgen herauskaufen. Dies klappt jedoch nicht immer und wer Pech hat, verpflichtet womöglich eine völlig kaputte Persönlichkeit. „Das Lustige daran: Alles, was im Spiel enthalten ist, stammt aus dem realen Film-Business.

Geheime Filmtricks und Spezialaufnahmen: **So arbeiten die Hollywood-Profis!**

Computeranimationen sehen unverschämt gut aus, sind aber irre teuer und erst gegen Ende des 20. Jahrhunderts verfügbar. Mit einfachen Mitteln lassen sich aber auch in den Jahren zuvor schon verblüffende Effekte erzielen. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Kniffen Sie als Regisseur bei **The Movies** arbeiten können.



Blick auf den Set
In dieser Szene soll der Action-Held an einem Fenstersims hängend von einem Kollegen in letzter Minute ins Zimmer zurückgezerrt werden. Anstatt in luftiger Höhe mit einer Krankamera zu filmen, dreht der Regisseur die Kulisse einfach um 90 Grad nach links ...



So sieht's der Zuschauer
... und erreicht damit denselben Effekt, wie wenn der Protagonist über dem Abgrund baumeln würde. Dabei liegt er in Wirklichkeit nur auf dem Bühnenbild.

PREISWERT + KOMPETENT

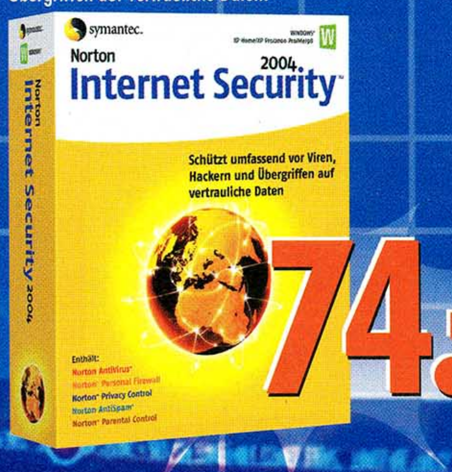
3000mal in Europa

expert

[Security Area]



Norton Internet Security 2004
Schützt umfassend vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten!



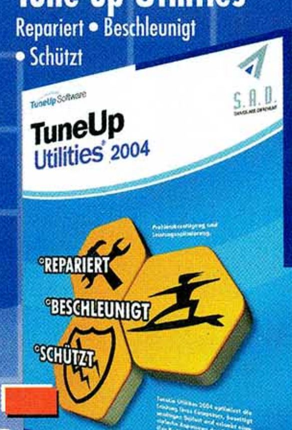
74.-

Norton AntiSpam 2004
Hält die Mailbox frei von unerwünschten E-Mails!



JE 34.-

Tune up Utilities
Repariert • Beschleunigt • Schützt



[Play Area]

Port Royale 2 (USK 6)
Die Fortsetzung der beliebten Aufbau- und Wirtschaftssimulation!

Voraussichtlich ab 7.5. 2004 erhältlich!

Euro 2004 (USK o.A.)
Das exklusiv von der UEFA lizenzierte Spiel zur EURO 2004 in Portugal!



Voraussichtlich ab 7.5. 2004 erhältlich!



44.-



47.-

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

PC Games sprach mit Peter Molyneux über seine originelle Filmstudio-Simulation.

„Meine große Hoffnung ist, dass die Leute abends aus der Kneipe kommen und obskure und alberne Filme drehen."

PC Games: Einigen Leuten fällt es schwer zu verstehen, worum es bei **The Movies** genau geht. Klär die Unwissenden doch bitte mal auf!
Molyneux: „Gerne! Eigentlich ist alles ganz einfach. **The Movies** ist eine Mischung aus **Sim City**, **Theme Park** und **Die Sims**, gewürzt mit der Möglichkeit, eigene Filme zu drehen. Der Spieler befindet sich die ganze Zeit in seinem Filmstudio – von Beginn der Spielfilm-Ära um 1900 bis in die Gegenwart. Als Teil des Filmstudios kann er entscheiden, wer aus der unbekannten Masse der Schauspieler ein Star wird und wie er auszusehen hat. Dann kann er diesen Schauspieler in einem absolut einzigartigen Film mitspielen lassen. Und genau das ist der Punkt: Jeder Film in dem Spiel wird einmalig sein. Wenn er es schafft, den richtigen Spielfilm zum richtigen Zeitpunkt in der Geschichte fertig zu stellen, dann kann dieser Film ein Erfolg werden. Wenn es ein Erfolg ist, erhält man viel Geld und damit dreht man dann einen größeren Film. Jedes denkbare Ereignis in der Filmgeschichte ist auch in dem Spiel enthalten. Beispielsweise beginnt man in der Stummfilm-Ära, dann kommt der Ton und später die Farbe. Und besonders stolz sind wir darauf, dass man jeden abgedrehten Film an seine Freunde schicken oder auf eine Website stellen kann."

PC Games: Kann man mit echten Hollywood-Stars wie Tom Cruise, Michael Douglas oder Arnold Schwarzenegger drehen?
Molyneux: „Jein. Die Spieler haben die Möglichkeit, reale Stars mit unserem Editor nachzubilden. Nicht nur das Aussehen und das Verhalten werden so sein wie das der Vorbilder, man kann sie auch in den gleichen Filmen mitspielen lassen und so ihre ganze Karriere nachbauen. Außerdem denken wir über den Einsatz von lizenzierten Gaststars nach, die man dann in Filmen mitspielen lassen kann. Natürlich muss der Film passen – jemand wie Arnold Schwarzenegger würde nicht in jedem Film mitspielen. Damit er das auch nur in Betracht zieht, müssen Set und Drehbuch perfekt zu ihm passen."

PC Games: Wie genau drehe ich denn einen Film?
Molyneux: „Zuerst muss man das Genre bestimmen. Soll es ein Horrorfilm werden? Ein Western? Eine Actionkomödie? Den Set darf der Spieler umgestalten, wie er will. Er kann auch mit einem komplett leeren Set anfangen und Objekte einsetzen, die wir Requisiten nennen. Wenn man in einen leeren Set zwei Schauspieler stellt, stehen sie einfach herum. Baut man einen Tisch und Stühle auf, werden sie sich setzen und anfangen, miteinander zu reden. Wenn außerdem ein Telefon auf dem Tisch steht, klingelt es und ein Schauspieler geht an den Apparat. Liegt ein geladenes Gewehr auf dem Tisch, so wird es zu einer Schießerei kommen. Mit diesen Requisiten kann man also eine ganze Geschichte erzählen. Die Menge der möglichen Kombinationen ist nahezu unendlich. Der Spieler will einen Kurzfilm drehen? Kein Problem, dafür gibt es komplett ausgestattete Sets."

PC Games: Gibt es Pläne für einen Mehrspielermodus?
Molyneux: „Oh ja! Wir haben bereits einen Mehrspielermodus eingebaut, da wir ihn zum Testen und für das Balancing des Spiels benötigen. Es gibt aber keine Pläne, diesen zu veröffentlichen. Stattdessen haben wir einen eher bizarren Mehrspielermodus: nämlich die Website, auf die fertige Filme hochgeladen werden können. Diese sind dann weltweit auf den Monitoren sichtbar und jeder Zuschauer kann seine Meinung zum Film abgeben – wenn man gut genug ist, gibt es einen Filmpreis, den man wiederum in das Spiel importieren kann, um so bessere Schauspieler für das Filmstudio anwerben zu können. In gewisser Weise ist das ein Mehrspielermodus. Was aber viel wichtiger ist: Es wird viele solcher Filme geben und jeder wird sehenswert und cool sein."

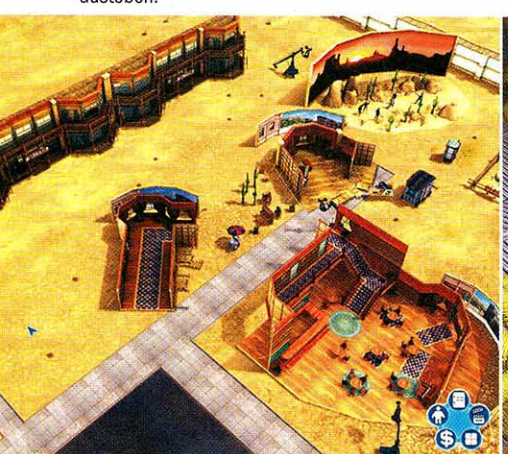
PC Games: Klingt gut ...
Molyneux: „Meine große Hoffnung ist, dass die Leute abends aus der Kneipe kommen und obskure und alberne Filme drehen, ihre eigenen Sprachaufnahmen darüber legen und diese Filme ins Internet stellen. Unser größter Wunsch ist, dass solche Filme bei richtigen Wettbewerben wie dem Sundance Award eingereicht werden. Die Qualität der **The Movies**-Filme kann da technisch auf jeden Fall mithalten. Jeder Spieler soll möglichst viel Spaß mit **The Movies** haben, aber auch einige wirklich verrückte Dinge damit anstellen können."

„Und vieles, was wir über die Filmgeschichte herausgefunden haben, konnten wir nicht einmal einbauen, weil es einfach zu unglaubwürdig war", erklärt Molyneux.

Filmreife Optik

Die Grafik basiert auf einer hauseigenen Engine und setzt nicht nur die Studiowelt mit Auflösungen von bis zu 2.000x1.600 Bildpunkten im wahrsten Sinne des Wortes filmreif in Szene. Auch die einzelnen Kinostreifen überzeugen bereits im jetzigen Beta-Stadium mit detaillierten Charakteren und Schauplätzen sowie wirklichkeitsnahen Animationen. Besonders spaßig: Wer ein Mikrofon an seinen Rechner angeschlossen hat, kann seine Movies sogar selbst vertonen. Echte Schauspieler wird es übrigens aus lizenzrechtlichen Gründen zunächst nicht geben. Mithilfe des beiliegenden Editors lassen sich aber Leinwandhelden wie Harrison Ford, Arnold Schwarzenegger oder Julia Roberts problemlos ins Spiel integrieren. Ein Mehrspielermodus ist leider nicht geplant, allerdings ließ Chef-Entwickler Adrian Moore durchblicken, dass man einen solchen in Form eines Add-ons ohne Schwierigkeiten nachreichen könnte. Immerhin gibt es die Möglichkeit, seine Filme auf der Homepage www.themoviesgame.com von anderen Spielern bewerten zu lassen. Die besten Streifen werden mit einem Preis belohnt, der es einem leichter macht, Top-Akteure unter Vertrag zu nehmen. Beim Anspielen der Alpha-Version fiel uns auf, dass noch lange nicht alle Charaktere ins Spiel integriert waren und die Computergegner viel zu aggressiv beim Abwerben unserer Schauspieler vorgingen. Ansonsten lief die originelle Filmstudio-Simulation aber schon überraschend stabil. Falls keine größeren Komplikationen auftreten, können Sie pünktlich zum Weihnachtsfest Ihre Karriere in der Welt der Stars und Sternchen starten.

ERFOLGVERSPRECHEND Western für Fortgeschrittene – in dieser kostspieligen Filmstadt darf sich der Regisseur richtig austoben.





ÜBERSICHTLICH Das Menü versteckt sich hinter gerade einmal fünf Icons.

ERSTEINDRUCK

*The Movies hat das Zeug zum Kassenschlager. Das Spielkonzept ist genau wie die Umsetzung verdammt vielversprechend und verfügt über das Potenzial für monatelangen Spielspaß. Entscheidend wird sein, wie gut es den Entwicklern gelingt, die Charakterentwicklung im **Sims**-Stil ins Spiel zu integrieren.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler	Lionhead
Anbieter	Activision
Termin	November 2004

www.kott-game.com

"Der neue Action Hit von den Machern von ENCLAVE!"

Knights of the Temple

Infernal Crusade


Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!


4 übernatürliche, göttliche Kräfte!


Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!


Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

ComputerBild, 2/2004
„Das Action-Spiel "Knights of the Temple" überzeugt mit stimmiger Geschichte und detaillierte Grafik. Wer gerne mit dem Schwert unterwegs ist, kommt auf seine Kosten."

PC Action, 2/2004
„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt."

Xbox-Games, 2/2004
„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!"
Wertung: 90%



Within Temptation
- The Music Of Your Game -



www.within-temptation.com

Europa im 12. Jahrhundert n.Chr. Das finstere Mittelalter. Das Zeitalter des Leidens und der Erlösung...

- Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!**

*nur Sony PlayStation®2 **nur Microsoft Xbox Live



AB MÄRZ IM HANDEL!





PlayStation 2










Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Über 500 Einheiten gleichzeitig, Schlachtenplanung in nichtlinearen Kampagnen und „böse" Alternativ-Story: **Die C&C-Werkstatt betätigt sich als Ring-Strategieschmiede.**

Es ist nicht gerade eine Auenland-Idylle, die uns bei EA Los Angeles erwartet: Improvisierter Empfangsbereich ist eine vom Schlagbohrer-Sound verwöhnte Ecke vor dem Tiefgaragenlift, draußen sind emsige Rasenpfleger noch mit der Installation des Fußballfeldes beschäftigt. Die neue Heimat des expandierenden Mega-Studios in Hollywood-Spuckweite ist zwar frisch bezogen, aber noch nicht ganz fertig – in Sachen Pünktlichkeitsempfinden werden Spieleentwickler nur noch von Handwerkern unterboten. Doch Mark Skaggs, der Executive Producer von **Schlacht um Mittelerde**, ist bei unserem Besuch guter Dinge, was das Erscheinungsdatum betrifft: Das Echtzeit-Strategiespiel zur **Der Herr der Ringe**-Filmtrilogie marschiert stramm auf den erhofften November-Veröffentlichungstermin zu.

Vier Fraktionen, zwei Seiten

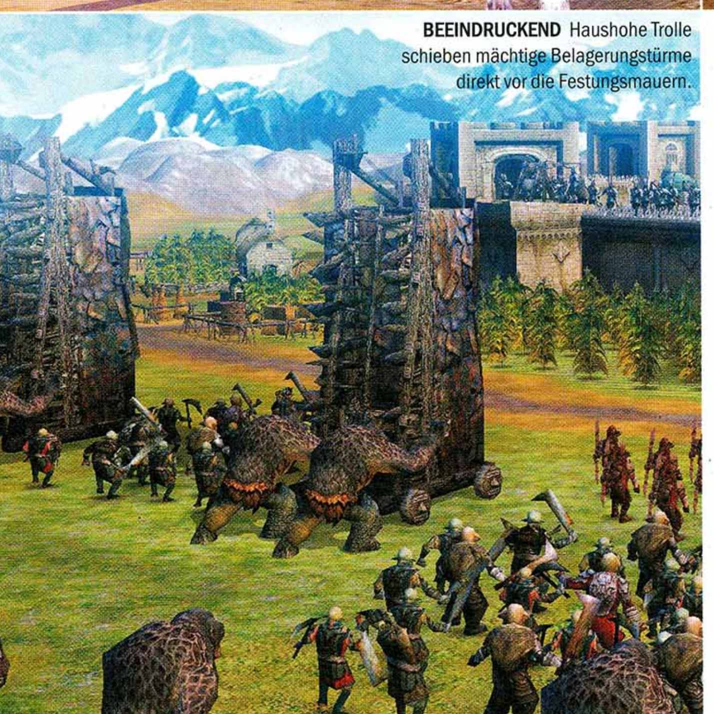
Gute Kunde von der Einzelspieler-Front: Das Entwicklungsteam hat von der Filmproduktionsgesellschaft New Line den Segen für die beiden separaten Kampagnen erhalten. Auf der guten Seite erleben Sie mit Gondor und Rohan die vertraute Rahmenhandlung der Filme. Doch in der anderen Kampagne „übernehmen die Bösewichter Mittelerde", grinst Mark Skaggs. Sie steuern die Armeen des Schreckens von Mordor (Sauron) sowie Isengard (Saruman) und setzen skrupellos alles daran, den Ring zu erobern. Da sieht das „Happyend" ganz anders aus, als man es aus dem Kino gewohnt ist …

Schreiben Sie das Drehbuch um

Pro Kampagne sind 15 bis 20 Missionen geplant, doch die werden nicht etwa in linearer Reihenfolge abgeklappert. „Wir wollen die Filme nehmen


DICKE KEULE Gegen die Baumstämme schwingenden Trolle haben Rohans Reiter keine Chance.


HOPPE HOPPE REITER Die Kavallerie ist die nahe liegende Stärke der Rohan-Fraktion.


BEEINDRUCKEND Haushohe Trolle schieben mächtige Belagerungstürme direkt vor die Festungsmauern.

und sie für das Medium ‚Spiele' adaptieren", meint Mark Skaggs zu diesem Thema. „Stell es dir so vor: Wenn du dir die Filme wiederholt ansiehst, fragst du dich: ‚Was wäre, wenn ich das und das anders machen würde?' Nun, unsere Aufgabe als Spielemacher ist es, dir diese Option zu geben. Wenn du zum Beispiel die gute Seite spielst und weißt, dass Isengard seine Ork-Armeen aufbaut, willst du sie vielleicht früher angreifen, als das im Film der Fall war."

Auf der Spielweltkarte planen

Da in der Story viele Ereignisse parallel ablaufen, soll der Spieler zwischen verschiedenen Brennpunkten auf der Karte wechseln können. Sie setzen selber Prioritäten beim Abklappern der Schlachtfelder. Dabei muss man nicht unbedingt eine Mission bis zum Ende spielen: Wenn Sie zurück zur Mittelerde-Karte zoomen, wird das Geschehen quasi angehalten, während Sie sich einem anderen Schauplatz widmen. Die weiteren strategischen Optionen in dieser Planungsphase sind noch nicht in Stein gemeißelt. Aber denkbar ist es, dass Sie bei der Kartenansicht Truppen umherdirigieren können – um zum Beispiel die Reiter von Rohan als Unterstützung Richtung Minas Tirith in Bewegung zu setzen. Dann wieder zurück in die Schlacht-Ansicht, wo eine Zeitanzeige darüber informiert, wann die Truppen dazustoßen werden. Im Multiplayer-Betrieb (geplant sind acht Spieler gleichzeitig) gibt es keinerlei „Wer gegen wen"-Einschränkungen, hier können Sie also als Mordor-Spieler auch einen Isengard-Rivalen angreifen.

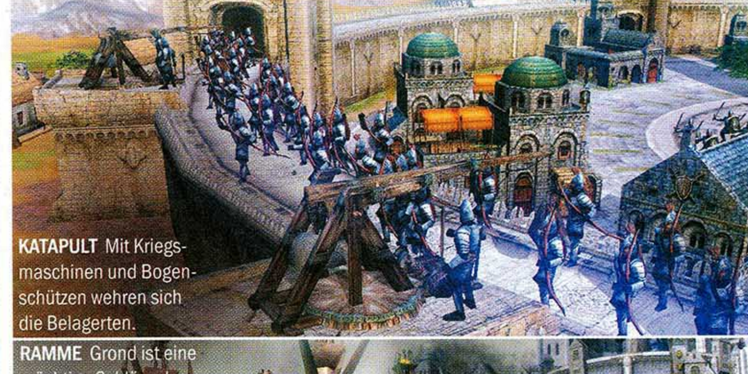
Pro Partei soll es jeweils um die 12 bis 15 Einheitentypen geben, dazu kommen spezielle Gebäudetypen und Ressourcen-Vorlieben. Auch hier orientieren sich die Designer strikt an

Kontrollierte Defensive: **Belagerungszustand**

Die epochalen Belagerungen von Helms Klamm und Minas Tirith erleben Sie je nach Kampagne mal aufseiten der Verteidiger, mal in der Rolle der Angreifer.

„Wir werden nicht ganz so tiefgründig sein wie **Stronghold**, das war schon sehr hardcore. Unser Ziel ist es, dass die Spieler das Gefühl haben, die Kommandogewalt über Teile der Filme zu haben", meint Executive Producer Mark Skaggs zu den Belagerungsmissionen von **Schlacht um Mittelerde**. „Wir wollen hier alle Elemente unterbringen, die man in den Filmen gesehen hat ... und vielleicht noch ein bisschen mehr." Die Verteidiger setzen zum Beispiel auf Helden-Beistand, Wurfmaschinen und Pfeil-Power. Die Angreifer lassen ihre Belagerungstürme durch Trolle anlegen oder bahnen sich mit der Riesenramme Grond einen Weg durch den Haupteingang.


BELAGERUNGSTURM Orks strömen auf die Mauer, die Verteidiger ziehen sich zurück.


KATAPULT Mit Kriegsmaschinen und Bogenschützen wehren sich die Belagerten.


RAMME Grond ist eine mächtige Schlüsseldienst-Einheit.



MASSENMARKT Große Schlachten sollen ähnlich monumental werden wie in den Filmen.

HELDENHAFT König Theoden sorgt für Verspätungen im Fell-Beast-Flugplan.

der Filmvorlage: Holzfällen ist für die naturschändenden Ork-Truppen Isengards eine nahe liegende Beschäftigung, passt aber nicht zur „guten" Seite (man will mit dem heiklen Thema ja keinem Ent auf die Wurzeln treten). Geplant ist eine exklusive Ressource pro Fraktion; es könnte auch eine von Rohstoffsammeleien gänzlich befreite Seite herauskommen (dafür ist Mordor ein Kandidat).

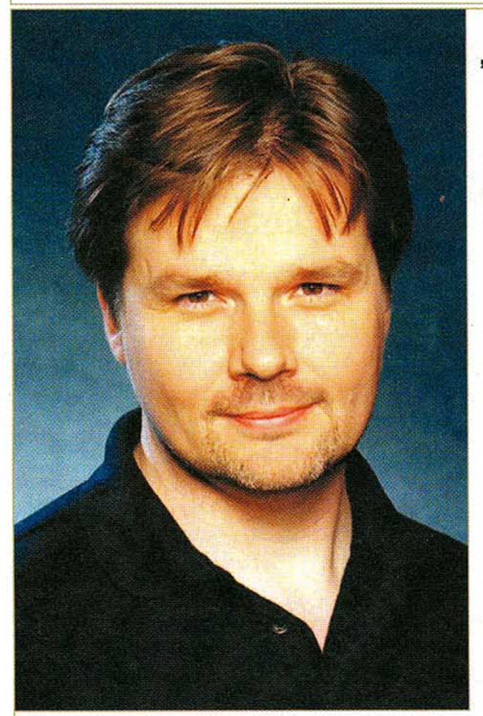
Abbau von Bedienungsaltlasten

„Weg mit dem Interface", lautet das Entrümpelungsmotto bei Anzeigen und Bedienung. „Es gab immer die traditionelle **C&C**-Seitenleiste. Andere Entwickler haben sie an den unteren Bildschirmrand verlagert, wir wollen sie ganz loswerden", meint Mark Skaggs. Gebaut und upgegradet wird trotzdem, aber mit kontextsensitiven Kniffen. Zum Beispiel klicken Sie auf ein Terrainfeld, woraufhin Icons mit den zur Auswahl stehenden Bauten aufpoppen. Auf ähnliche Weise versorgen Sie bestimmte Einheitentypen mit besserer Ausrüstung: Schmiede anklicken, und ein Menü mit möglichen Upgrades erscheint, das nach getroffener Wahl wieder verschwindet.

Ganz schön gefühlsbetont

„Wir reden immer von Massenschlachten, aber was bedeutet das für die einzelnen Einheiten?", sinniert Mark Skaggs. Eine „Welt voller Emotionen" zu erschaffen, gehört zu den Prioritäten des Entwicklungsteams. In einigen Gameplay-Beispielen zeigt uns Skaggs, wie sich das in der Praxis auswirkt. So wird ein Mumakil von einem Hagel feuriger Katapultgeschosse schwer verletzt und gerät schließlich in Panik: Wütend wirft er seinen Kopf hin und her, ohne Rücksicht auf Freund

Klartext: Mittelerde-Produzent Mark Skaggs über Filme, Helden und Oskar-Danksagungen



Leicht verschwitzt tritt Mark Skaggs zum Interview an – und das nicht etwa, weil ihm sein Spiel so viel Stress macht. Der Executive Producer von **Schlacht um Mittelerde** hat vielmehr seinen Mittagspausen-Schwertkampf hinter sich. Engpässe beim Personal von EA Los Angeles sind durch dieses Hobby nicht zu befürchten, denn hantiert wird mit Schaumstoff statt scharfer Klingen. Genau das Richtige, um für die Arbeit an einem **Herr der Ringe**-Spiel in Aragorn-Stimmung zu kommen ...

„Der Film ist ein lineares Medium – mit Spielen kann man mehr anstellen."

PC Games: Wie umfangreich werden die beiden Einzelspieler-Kampagnen ausfallen?

Skaggs: „Ich kann dir eine grobe Zahl nennen, die wir anvisieren: so zwischen 15 und 20 Missionen pro Kampagne. Klingt standardmäßig, aber es wird sich anders anfühlen, wenn man es spielt. Es gibt eine bestimmte Anzahl von Szenarien, aber man muss die Missionen nicht in einer bestimmten Reihenfolge angehen."

PC Games: Wie, kein lineares Abklappern der Filmhandlung?

Skaggs: „Bei der Kampagne heißt es nicht einfach ‚Spiele den Film!', sondern vielmehr ‚Spiele in derselben Welt wie der Film, mit all den Charakteren und Story-Elementen, aber nicht exakt auf demselben Pfad!'. Das kann man zwar auch machen, aber es gibt mehr Optionen. Der Film ist ein lineares Medium, man sieht ihn sich von Anfang bis Ende an – mit Spielen kann man mehr anstellen. In der Handlung passieren ja viele Sachen gleichzeitig und wir wollen dieses Gefühl einfangen, dass sich ständig etwas in der Welt bewegt – wer geht wohin, wer greift wen an. Während zum Beispiel die Schlacht um Helms Klamm stattfindet, sind Frodo und Sam gleichzeitig unterwegs und ändern ihre Position."

PC Games: Was brütet ihr im Multiplayer-Bereich aus?

Skaggs: „Wir haben eine ehrgeizige Idee für den Multiplayer-Modus, die wir vielleicht aufgreifen werden. Man sollte aber nicht zu viele Dinge gleichzeitig versuchen und wir bauen erst einmal die Multiplayer-Basics ein, die man erwartet. Wir wollen das lieber erst einmal hundertprozentig fertig machen – das ist besser, als etwas Gigantisches nur halb hinzukriegen."

PC Games: Jede der vier Fraktionen wird verschiedene Helden-Charaktere haben?

Skaggs: „Ja, die Helden sollen etwas Besonderes sein, deswegen gibt es leichte Rollenspiel-Elemente wie Erfahrungspunkte und das Erreichen von höheren Charakter-Levels. Sieh dir zum Beispiel an, was in den Filmen passiert: Zum Beispiel ist Aragorn am Anfang nur ein Waldläufer, aber im Laufe der Geschehnisse wird er zum König, der die Armee der Toten beschwören kann."

PC Games: Kannst du noch mehr Heldennamen nennen?

Skaggs: „Faramir, Eowyn, Gimli, Legolas, Gandalf und so weiter. Wir haben im Prinzip alle Helden der Filme im Spiel; dazu kommen vor allem auf der bösen Seite einige Charaktere, die dort vielleicht einmal erwähnt, aber nicht so prominent zu sehen waren."

PC Games: Bei der Bedienung gebt ihr euch viel Mühe, um auch Genre-Einsteiger anzusprechen. Worauf können sich erfahrene Strategiespieler freuen?

Skaggs: „Wir bieten einiges an verborgener Tiefe. Wenn man zu spielen beginnt, denkt man: ‚Das ist ja alles ziemlich geradlinig.' Aber dann beschäftigt man sich mit den fortgeschrittenen Formations-Funktionen und fragt sich: ‚Was passiert, wenn ich Pikenträger und Bogenschützen in eine Gruppe stecke?' Die künstliche Intelligenz reagiert auf Kombinationen, die beiden Einheitentypen sind als Team stärker. Zum Beispiel umringen die Pikenträger die Bogenschützen, um sie zu beschützen. Nicht alle Leute werden das bemerken, aber erfahrene Spieler werden registrieren, dass sie durch solche Kombinationen zu Vorteilen gelangen."

PC Games: Wie gehen die Renovierungsarbeiten an der Engine voran? Bei den Massenszenen im Spiel muss ja einiges gerendert werden ...

Skaggs: „500 Einheiten schaffen wir locker. Wir haben das Spiel vor einiger Zeit in dieser Hinsicht analysiert – wie läuft es, wie fühlt es sich an? Als wir damit durch waren, sagten wir uns: ‚Hmm, das sieht ja alles ganz gut aus, aber wir müssen uns noch mal dransetzen und an der Performance arbeiten.' Damit sind wir gerade fertig geworden und wir konnten dadurch die Framerate verdoppeln. Unser Ziel ist es immer noch, dieselben System-Anforderungen zu haben wie **C&C Generäle**."

PC Games: Hat es dich eigentlich schwer getroffen, dass dich Peter Jackson in seiner Oscar-Danksagungsrede nicht erwähnte?

Skaggs: „Nein, überhaupt nicht. Ich bin sehr froh, dass **Die Rückkehr des Königs** so abgeräumt hat, denn der Film hat es definitiv verdient. Wir sind alle Nerds, wir alle lieben **Der Herr der Ringe** und die Oscars waren ein Ereignis, bei dem der Rest der Welt dem gesamten Fantasy-Genre Respekt gezollt hat."

und Feind muss alles im Stoßzahn-Einzugsbereich um sein Leben fürchten. Nun ist ein Mumakil ja kein denkendes Wesen, bei einem Ent sieht die Sache dann schon ganz anders aus. Wir werden Zeuge, wie eines der Baumwesen durch Feuerpfeile in Brand gesteckt wird. Der Ent setzt seine Prioritäten richtig und wandert in den nächsten Fluss, um das Feuer zu löschen. Erst dann schnappt er sich einen herumliegenden Felsen und schreitet zu einer Runde Ork-Kegeln.

500 Mann und mein Befehl

Als Nächstes zeigt uns Skaggs ein interessantes „Vorher/nachher"-Beispiel. Variante 1 ist im „normalen" Echtzeitstrategie-Stil gehalten: Hier steht ein Troll, dort eine Gruppe Gondor-Soldaten. Bei der „Gefühle zeigen"-Version weichen die Soldaten erst einmal sichtlich erschrocken zurück, als sie den mächtigen Gegner sehen. Noch deutlicher wird der Unterschied beim Kampf. Vorher: Anklicken, angreifen, Troll tot, die Gondor-Einheiten nehmen wieder ihre „Ich hab gerade nichts zu tun"-Rumsteh-Animation ein. Neu und verbessert: Mit Kriegsgeschrei feuern sich die Soldaten an und stürmen auf den Troll zu. Ist der Gegner besiegt, jubeln die mit Adrenalin voll gepumpten Kämpfer und schwenken übermütig ihre Waffen. Bei aller Liebe zu Massenschlachten (die Engine soll mehr als 500 Einheiten gleichzeitig darstellen können) will man mit solchen Feinheiten die Spielatmosphäre aufwerten.

DIE NATUR SCHLÄGT ZU
Wie im Film gehören Ents zu den „Guten" und bilden das Gegenstück zu Saurons Troll-Einheiten.

ERSTEINDRUCK

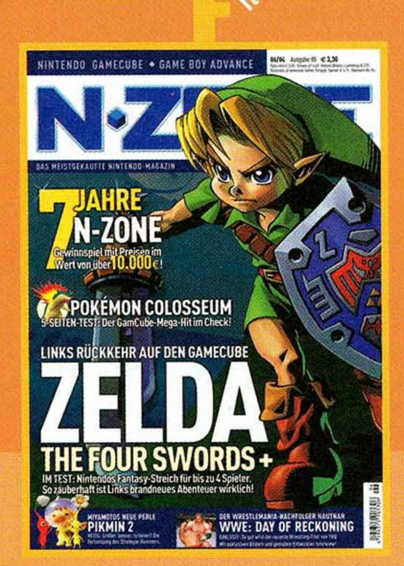
Da bleibt keine Kinnlade oben, wenn sich die Reiter von Rohan im vollen Galopp durch ein Ork-Kontingent schnetzeln oder wir die Verfolgerkamera auf einen durch die Lüfte reitenden Nazgul fixieren und über die Zinnen von Minas Tirith segeln. Falls das Spiel inhaltlich so gut wird, wie es jetzt schon aussieht, sollte Peter Jackson vielleicht einen seiner Oscars an das Entwicklungsteam abgeben – er hat ja genug davon rumstehen. HEINRICH LENHARDT

Entwickler	EA Los Angeles
Anbieter	Electronic Arts
Termin	November 2004


2 Vollversionen: Ground Control + SWAT 3
Top-Demo: DTM Race Driver 2
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
2 VOLLVERSIONEN
+ 2 Exklusiv-Demos
BLUE BYTE PACKT AUS
SIEDLER 5
WELTEXKLUSIV Spielszenen auf DVD: Die schönste Strategie-Welt aller Zeiten!
FAR CRY
+ UT 2004, Condition Zero, Battlefield: Shooter-Tests und Tipps auf 40 Seiten!
Echtzeit-Action wie in Command & Conquer!
Packender Anti-Terror-Shooter
SWAT 3


PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
45 SEITEN TIPPS
CeBIT 2004: Exklusiv-Interviews mit Ati & Nvidia
AUF CD
3 VOLLVERSIONEN
SCHNELLER!
STABILER!
SICHERER!
Die besten Praxistipps
CeBIT 2004: NV40 vs. R420, PCI Express, FX-53 vs. P4 3,4
GRAFIKKARTEN
WISSEN & TESTS PCI Express, VGA-Speicher, Preis-Leistungs-Sieger
PRAXIS Clever Tunen, PCGH-Spiele-Check, Leistungsplus durch Treiber!
64-BIT-TECHNIK | GÜNSTIGE MAINBOARDS | CPU-KÜHLER


Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!
Mystery-Thriller: FREQUENCY
WIDESCREEN
KINO ★ DVD ★ TECHNIK
Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!
TROJA
Bombast-Kino: Historische Massenschlachten mit BRAD PITT!
James Caviezel (Die Passion Christi) und Dennis Quaid im Mystery-Thriller
FREQUENCY
IN DOLBY DIGITAL 5.1 DEUTSCH UND ENGLISCH!
Master and Commander
Kill Bill Vol. 1
PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW
Inkl. Kino-Special: The Day After Tomorrow


NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE
N-ZONE
DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN
7 JAHRE N-ZONE
Gewinnspiel mit Preisen im Wert von über 10.000 €!
POKÉMON COLOSSEUM
LINKS RÜCKKEHR AUF DEN GAMECUBE
ZELDA
THE FOUR SWORDS +
PIKMIN 2
WWE: DAY OF RECKONING


COMPUTEC MEDIA

VIDEO

Black & White 2



Auf www.pcgames.de:
Entwickler-Tagebuch

Sie wollen wissen, woran die Macher von **Black & White 2** gerade werkeln? Nichts leichter als das! Deutschland-exklusiv auf www.pcgames.de plaudern die Entwickler aus dem Nähkästchen und verraten Ihnen brandheiße Neuigkeiten rund um den zweiten Teil von Peter Molyneux' Götter-Speise.

Exklusiv-Termin bei Lionhead: Peter Molyneux lud PC Games zum **Antesten der ersten spielbaren Version** von Black & White 2 ein.

Und das, was wir zu sehen bekamen, ließ uns mit den Ohren schlackern. Die neue Grafik-Engine sieht einfach unglaublich genial aus. Kein Wunder, dass Götter-Vater Molyneux „die spektakulärsten Effekte" verspricht, „die es jemals in einem Computerspiel zu sehen gab." In Zusammenarbeit mit der ebenfalls komplett neuen Physik-Engine spielen sich wahrlich atemberaubende Dinge vor unseren Augen ab. Wo soll man zuerst hingucken? Auf den Himmel mit seinen volumetrischen Wolken in allen Farben und Formen? Das Wasser mit in Echtzeit berechneten Wellen, die sanft an den Strand plätschern? Den filmreifen Vulkanausbruch mit seiner aufspritzenden Lava, die sich bedrohlich blubbernd und brodelnd mit allerlei Geröll ihren Weg ins Tal bahnt? Die detailverliebten Inselbewohner in ihrer typischen Landestracht mit ihren lebensechten Animationen? Oder auf die Kreaturen (darunter Affe, Löwe, Kampfkuh), die allesamt ein realisti-

AFFIG Die Kämpfe zwischen einzelnen Kreaturen sind nach wie vor ein wichtiges Element des Spiels.

Die gute und die böse Seite von Black & White 2

Im ersten Teil war es viel einfacher, ein böser statt ein guter Gott zu sein. Das ist jetzt anders!

Lionhead hat Zehntausende von E-Mails und Briefen mit Vorschlägen für **Black & White 2** bekommen. Alle Wünsche der Spieler lassen sich natürlich nicht erfüllen. Ein Anliegen war ihnen aber besonders wichtig: Die Balance zwischen einem guten und bösen Herrscher.

War es bei **Black & White** viel leichter, auf der dunklen Seite der Macht zu walten, da man dort mehr Möglichkeiten hatte, haben nun beide Fraktionen die gleichen Chancen. Peter Molyneux dazu: „In **Black & White 2** haben wir nun eine einfache und offensichtliche Grenze. Wenn man Armeen baut und andere Völker angreift oder überfällt, ohne von ihnen provoziert worden zu sein, dann ist das eindeutig böse. Wenn man seine Bewohner aber verteidigt, sich um seine Untertanen kümmert, ihnen Schutzwälle baut und Angriffe abwehrt, dann ist das gut."

Außerdem stehen beiden Seiten jetzt die gleiche Anzahl an Aktionen zur Verfügung. Im ersten Teil konnte man nur einzelne Personen durch die Luft werfen und das war böse. Bei **Black & White 2** geht das auch, zusätzlich kann man aber auch Gutes tun, etwa Gärten anlegen oder Tempelanlagen errichten.



KU(H)LTUR Als guter Gott werden Sie von Ihren Untertanen verehrt.

AUTSCH Verletzungen bei Kämpfen sind sofort sichtbar.



PRACHTBAU Neue Häuser- und Tempelanlagen sollen die Dörfer noch lebendiger gestalten.

sches Fell spendiert bekommen, das im Spielverlauf wächst? Bei Regen sogar am Körper klebt und im Kampf versengt wird? Apropos Kampf: In der nächsten Einstellung führt uns Peter auf ein Schlachtfeld mit Tausenden von Einheiten. Aufsteigender Nebel, stimmige Lichteffekte und unzählige von Bogenschützen abgefeuerte Pfeile – jeder einzelne dreidimensional modelliert und physikalisch korrekt.

Um Gottes willen!

„Für **Black & White 2** haben wir jeden einzelnen Software-Baustein unter die Lupe genommen und neu geschrieben", verrät Molyneux. Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich jedoch nicht viel. Als fast allmächtiger Gott führen Sie Ihr Volk von Kontinent zu Kontinent quasi ins Paradies. Beim Kampf gegen Ungläubige und andere Götter unterstützt Sie eine Fantasie-Kreatur, die Sie von klein an aufziehen und ausbilden, bis sie zum ebenso mächtigen Titanen herangewachsen ist. Neu ist die Möglichkeit, riesige Armeen auszubilden und diese in den Kampf gegen andere Völker zu schicken. Ob Sie als guter Herrscher auftreten oder als böser Gebieter Angst und Schrecken verbreiten, liegt an Ihnen (siehe Extra-Kasten). Damit Sie nicht unfreiwillig zum Tyrannen werden oder umgekehrt, signalisiert Ihnen eine Anzeige, ob das, was Sie gerade tun, positiv oder negativ ist. Eines brauchen Sie zur Realisierung Ihrer Vorhaben in jedem Fall: Erz. Und das gibt es im Gegensatz zu den beiden alten Rohstoffen Holz und Getreide nur begrenzt auf den Inseln. Um die voraussichtlich zwölf Missionen siegreich zu beenden, haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder Sie züchten sich so viele Kämpfer wie möglich heran und knechten gegnerische Völker oder es gelingt Ihnen, Ihre Stadt zur schönsten und größten der Insel zu machen. Dann laufen feindliche Stämme irgendwann ganz von selbst zu Ihnen über. Auch wenn Sie eine Insel erfolgreich hinter sich gelassen haben, soll man seine alten Eilande jederzeit wieder besuchen können, um zu gucken, welche Entwicklung Ihre Bewohner genommen haben.

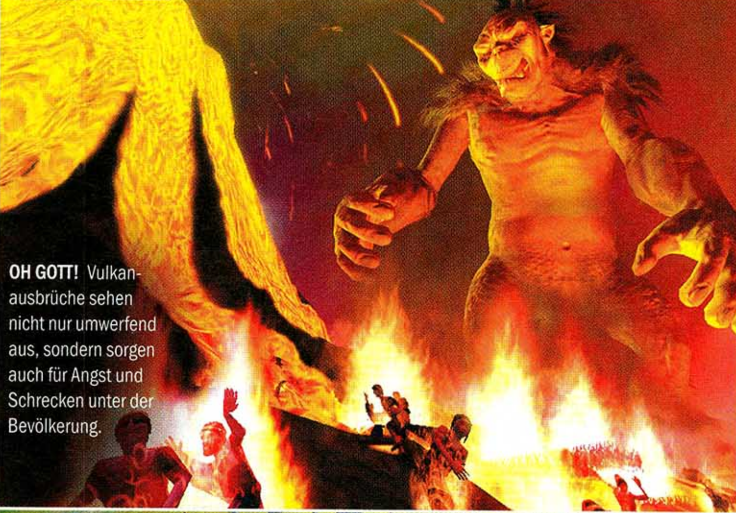
Manöver-Kritik

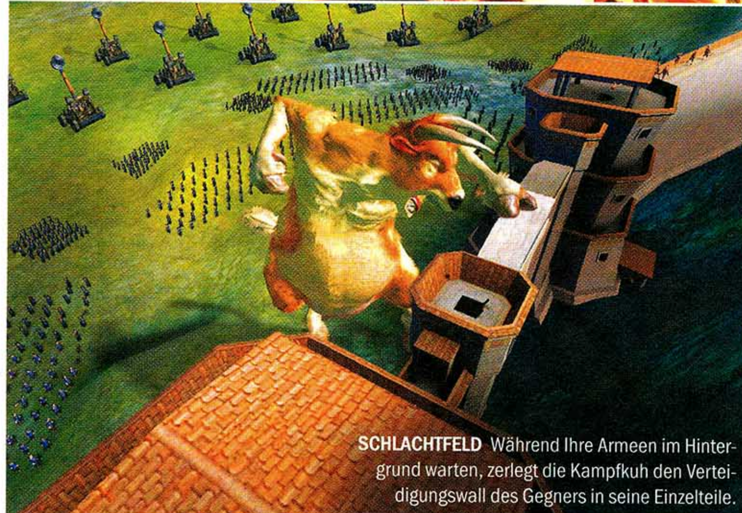
Neben den primären Missionszielen soll es auch eine Vielzahl an Bonus-Aufgaben geben, die Sie nicht lösen müssen. Tun Sie es aber, belohnt Sie **Black & White 2** mit neuen Gebäudetypen oder Kunststückchen für ihre Kreatur. Nähere Einzelheiten zu diesen Mini-Quests waren Peter Molyneux leider nicht zu entlocken. Dafür verriet uns der Lionhead-Boss, was ihm am ersten Teil gar nicht gefallen hat. „Die Kameraführung war völlig falsch. Übersicht und Bedienbarkeit sind jetzt um ein Vielfaches besser als zuvor." Einspruch, Euer Ehren, das stimmt noch nicht ganz. Denn in der uns präsentierten Version fing die Automatik-Kamera nicht immer sofort das komplette Geschehen ein, manuelles Nachjustieren war vonnöten. Außerdem monierte Molyneux „die Art und Weise,

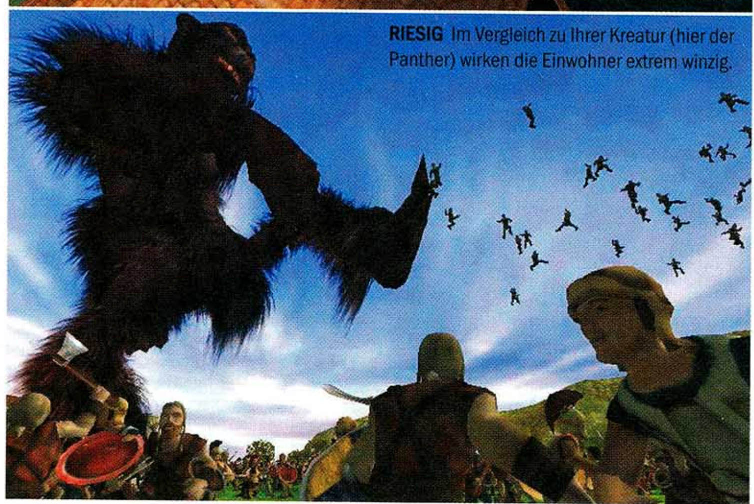
Black & White 1 und Black & White 2 im Vergleich

Was ist neu, was anders und was ist gleich geblieben? PC Games klärt auf.

Black & White 1		Black & White 2
5	Inseln	10
Nur mit Kreaturen, keine Soldaten	Kämpfe	Epische Schlachten mit Tausenden von Einheiten
Ja, bis zu 8 Spieler	Mehrspielermodus	Ja, bis zu 8 Spieler
Mehr Möglichkeiten für böse Götter	Spielbalance Gut & Böse	Ausgeglichen
12	Tiere	8
8	Völker	10 mit je drei Entwicklungsstufen
14	Zaubersprüche	9 normale und 6 epische


OH GOTT! Vulkanausbrüche sehen nicht nur umwerfend aus, sondern sorgen auch für Angst und Schrecken unter der Bevölkerung.


SCHLACHTFELD Während Ihre Armeen im Hintergrund warten, zerlegt die Kampfkuh den Verteidigungswall des Gegners in seine Einzelteile.


RIESIG Im Vergleich zu Ihrer Kreatur (hier der Panther) wirken die Einwohner extrem winzig.

wie man Kreaturen neue Dinge beibrachte." Die machte es nämlich „beinahe unmöglich, ihr fortgeschrittene Sachen zu lehren." Und auch das Tutorial gefällt ihm im Nachhinein nicht mehr. „Es war zu oberflächlich und hat coole Aspekte des Spiels verschwiegen." Um das bei **Black & White 2** zu verhindern, hat sich Peter dieser Problematik selbst angenommen. Ferner „soll die Hintergrundgeschichte stärker ins Spiel eingebunden werden."

Wie gemalt!

An der Steuerung des ersten Teils scheiden sich die Götter. Während das Gros der Spieler keine Probleme hatte, kamen einige mit der Herrscherhand nur schwer zurecht. Bei **Black & White 2** setzt man Festigungsanlagen nicht fummelig-stückweise aufs Spielfeld, sondern malt diese einfach mit gedrückter Maustaste in die Landschaft. Und schwups wächst eine Mauer mit Aussichtstürmen aus dem Boden. Genial einfach? Einfach genial! Um beispielsweise eine Armee aufzustellen, nehmen Sie eine Flagge mit Schwert (Nahkämpfer) oder Pfeil und Bogen (Schützen) und rammen diese an einer beliebigen Stelle in den Boden. Schon bewaffnen und sammeln sich dort die Dorfbewohner. Ist der Trupp komplett, nehmen Sie mit der Götterhand die Standarte auf und setzen diese am Zielort wieder ab. Sie kommandieren ausschließlich Verbände, keine Einzelkämpfer. „Man kann seine Kämpfer mit jedem beliebigen Objekt im Spiel verknüpfen. Stellt man die Fahne auf eine Mauer, werden die Männer diese bis zuletzt verteidigen", erklärt Molyneux. Ein weiterer Mausklick auf einen anderen Trupp lässt beide Einheiten verschmelzen. Natürlich können Sie Ihren Gegnern nach wie vor per Magie zusetzen. Momentan sind 15 Zaubersprüche in der Planung, nähere Details sind leider noch nicht bekannt. Sicher ist lediglich, dass Vulkanausbrüche, Erdbeben und Feuerzauber dazuzählen. Außerdem kann die Götterhand jetzt mehrere Gegenstände gleichzeitig aufheben.

Kommt Zeit, kommt Black & White 2

Gute Nachrichten für alle, die ihre Kräfte mit anderen Spielern im Multiplayer-Modus messen wollen: Entgegen anders lautender Berichte wird auch **Black & White 2** einen Mehrspieler-Part bieten. Peter Molyneux: „Voraussichtlich werden bis zu acht Spieler auf einer Karte spielen können." Die dürfen sich nicht nur alle untereinander bekriegen, sondern auch in Teams gegeneinander antreten. Zu guter Letzt die Fragen aller Fragen: Wann erscheint denn nun **Black & White 2**? Dazu hüllt sich Lionhead in Schweigen. Verständlich, nachdem sich bereits der Veröffentlichungstermin des ersten Teils zigmal verschoben hat. Unter der Hand verriet uns Götter-Vater Molyneux, dass er auf Anfang nächsten Jahres tippt.

ERSTEINDRUCK

Dass die auf diesen vier Seiten gezeigten Bilder tatsächlich die In-Game-Grafik zeigen, schwöre ich beim Leben meiner Schwiegermutter in spe! Setzt Lionhead dieses Mal all die vollmundigen Versprechungen wahrhaftig um, dürfen wir uns auf ein fantastisches Spielerlebnis freuen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Lionhead
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Anfang 2005

STATTLICH Die neue Grafik-Engine sorgt für eine detailliertere Optik als beim Vorgänger.

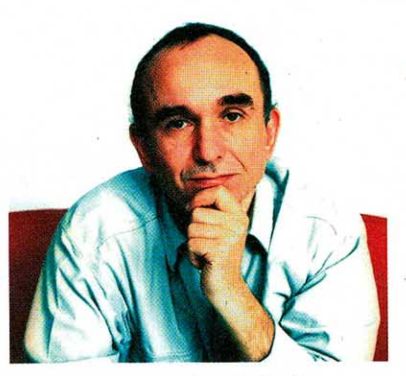
GIGANTISCH In den neuen Kämpfen stehen sich Tausende von Soldaten gegenüber.

INTERVIEW MIT PETER MOLYNEUX

„Black & White 2 ist eine Kombination aus Aufbau- und Echtzeit-Strategie!"

PC Games: Was unterscheidet Black & White 2 von seinem Vorgänger?

Molyneux: „Black & White war ein sehr ehrgeiziges Projekt. Black & White 2 ist noch ambitionierter. Wir haben uns den ersten Teil noch einmal genau angeschaut, haben mit den Fans und Spielern gesprochen, die Black & White mochten und nicht mochten, und letztendlich die Technik komplett neu aufgesetzt. Und nun ist der Spieler wieder ein Gott. Ein Gott des Krieges oder ein Gott des Friedens. Er führt riesige Armeen mit Aberhunderten von Einheiten über die Schlachtfelder und erobert mit ihnen die Welt. Aus einfachen Bauern macht er die dominante Rasse des Planeten oder er schützt als Friedensgott sein Volk, baut Mauern und Städte, damit sich seine Untertanen in dankbarer Ehrfurcht zum fortschrittlichsten Stamm entwickeln. Black & White 2 ist eine Kombination aus einem Aufbauspiel, wenn man den Städtebau und die Bevölkerungsentwicklung betrachtet, und einem Echtzeit-Strategiespiel, wenn man sich die einzigartigen Kämpfe ansieht."



PETER MOLYNEUX, Kopf von Lionhead.

PC Games: Warum sollte ich mir Black & White 2 kaufen?

Molyneux: „Wir haben jeden einzelnen Software-Baustein unter die Lupe genommen und neu geschrieben. Wir führen eine absolut coole Physik-Engine ein – ich weiß, dass klingt langweilig, aber sie ermöglicht Dinge, die man in noch keinem anderen Spiel zuvor tun konnte. Black & White 2 ist dazu geschaffen, dass sich der Spieler wie ein Gott fühlt, dass er sich episch und heldenhaft vorkommt. Man lehrt seine Kreatur nun nicht mehr, wo sie auf die Toilette gehen soll, sondern echte Strategien. Wie man Armeen aufbaut, wie man Städte entwickelt, wie man sich um Personen und Gebäude kümmert und sie verteidigt. Alles ist viel größer und runder und macht eine Menge Spaß!"

PC Games: Kannst du uns etwas über die geplanten Kämpfe erzählen?

Molyneux: „Die Kämpfe sollen epische Ausmaße erreichen. Dafür brauchten wir einen neuen Kontrollmechanismus, der riesige Armeen steuern kann. Auf ganz einfache Weise lassen sich nun Einheiten miteinander verbinden. Eine Armee besteht normalerweise aus 24 bis 54 Soldaten. Mehrere Armeen kann man auf einfache Weise verknüpfen und in beliebigen Formationen zusammenstellen. Diese Heere von Hunderten oder Tausenden von Leuten können die Spieler über die Insel schicken, der Kreatur übergeben oder an einen beliebigen Gegenstand festbinden. So werden Schlachten von riesigen Ausmaßen möglich. Man kann Städte belagern, der Kreatur eine Armee übergeben und ihr befehlen, sich bis zum Angriff eines Feindes zu verstecken und dann von der Flanke aus zu attackieren – all diese Sachen sind im Kampf möglich."

PC Games: Welches System setzt ihr voraus?

Molyneux: „Die Hardware-Anforderungen sind gestiegen. Was wir für Black & White 1 empfohlen haben, ist nun das Minimum für Black & White 2. Wir legen aber allergrößten Wert darauf, dass Black & White 2 auf einem solchen Minimalsystem ohne Einbußen spielbar ist. Andererseits gibt es keinerlei Limit für die Qualität der Grafik. Wer eine leistungsfähige Grafikkarte besitzt, wird sich freuen, dass wir deren Features bis aufs Letzte ausreizen."

PC Games: Wann soll Black & White 2 denn erscheinen?

Molyneux: „Ach, der Release-Termin ... Ich wurde sehr häufig nach dem Erscheinungsdatum von Black & White 1 gefragt und jedes Mal habe ich die Hand aufs Herz gelegt und gesagt: ‚Der Release-Termin wird an diesem oder jenen Datum sein, ganz ehrlich!' Und jedes Mal lag ich damit falsch. Was soll ich also über Black & White 2 sagen? Ich nenne einfach keinen Termin."

Ground Control 2

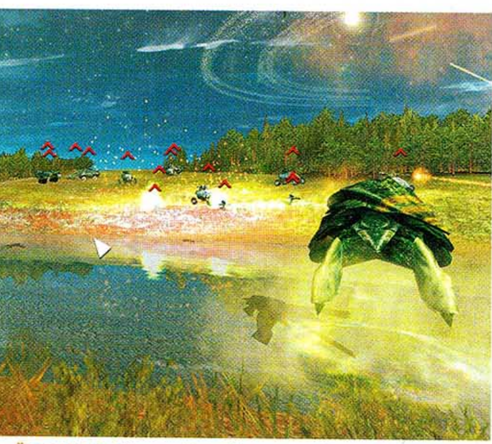


DETAILREICH Die Charaktermodelle in Ground Control 2 machen auch in Nahaufnahme eine gute Figur.

AUSSICHTSLOS Ein so gesicherter Siegpunkt ist nur schwer einzunehmen.

PC Games hat sich für Sie in den Beta-Test gestürzt und **die Strategie-Hoffnung Ground Control 2 Probe gespielt.**

Sie kennen das aus Ego-Shootern: Spiel starten, eine Verbindung zum Internet aufbauen, sich einen passenden Server herauspicken und nach kurzer Ladezeit erst mal von einer Rakete pulverisiert werden. **Ground Control 2** ermöglicht als erstes Taktikspiel auch einen sofortigen Spieleinstieg – selbst wenn das Match bereits im Gange ist. Anstatt mit den Gegenspielern bei einem Tässchen Tee die Spielbedingungen auszudiskutieren und sich auf dem Schlachtfeld langsam an die feindlichen Truppen heranzupirschen, können Sie im so genannten „Drop in"-Modus umgehend in bestehende Spiele einsteigen. Erst auf dem Schlachtfeld sehen Sie, welche Fraktion im Vorteil ist, und sind im schlechtesten Fall bereits im Hintertreffen, bevor die ersten Truppen per Landungsschiff einfliegen.



ÜBERMACHT Unsere Viron-Truppen stoßen am anderen Flussufer auf unerwartet starke Gegenwehr.

Kenne deinen Feind

Im derzeit laufenden Beta-Test sind bereits beide Fraktionen der endgültigen Version spielbar: die Rebellen der Nordstern Allianz (NSA) und die aggressiven Viron-Aliens. Das Terranische Imperium wird zwar in der Einzelspielerkampagne auftreten, jedoch ausschließlich von der KI kontrolliert. Der spielerischen Vielfalt tut das keinen Abbruch, da NSA und Virons unterschiedlicher kaum sein könnten. Während die ehemaligen Erdbewohner auf Hightech-Waffen setzen, ziehen die Virons mit organischen Kampftruppen in die Schlacht und haben einen entscheidenden Vorteil auf ihrer Seite: Zwei Einheiten eines Typs lassen sich zu einem stärkeren Kämpfer verschmelzen. Viron-Feldherren bewältigen deshalb selbst mit eigentlich eher schwachen Truppen scheinbar aussichtslose Situationen.

Großes Vorbild

So lassen die Virons mit einem ihrer Spezialangriffe beispielsweise einen Säureregen niedergehen, der höchst effektiv in Häusern verschanzte Truppen ausräuchert und selbst dick gepanzerten Stahlkolossen den Garaus macht. Die NSA dagegen platziert auf den Schlachtfeldern Aufklärungsdrohnen und ist daher stets über die gegnerischen Truppenbewegungen informiert. Dieses Stein-Schere-Papier-Prinzip zieht sich durch das gesamte Spiel und verspricht ein Balancing mit **C&C Generäle**-Qualität en.

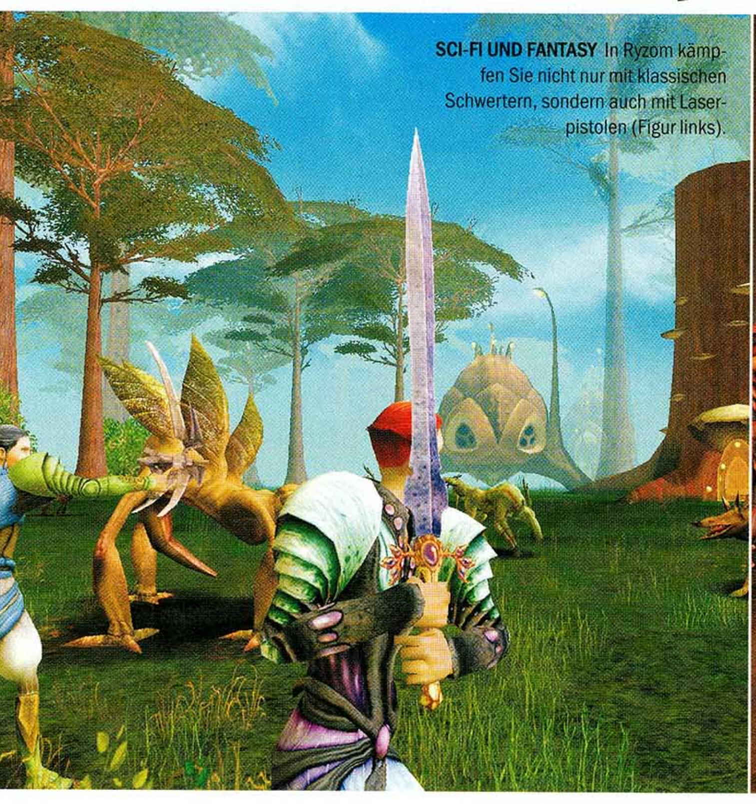
ERSTEINDRUCK

Ground Control 2 ist bereits im Beta-Stadium sehr gut ausbalanciert und spielt sich dank des „Drop in"-Modus sehr temporeich. Merzen die Designer die gelegentlich auftretenden Abstürze aus und stricken eine spannende Einzelspielerkampagne, bekommt ***Command & Conquer*** *echte Konkurrenz.* DAVID BERGMANN

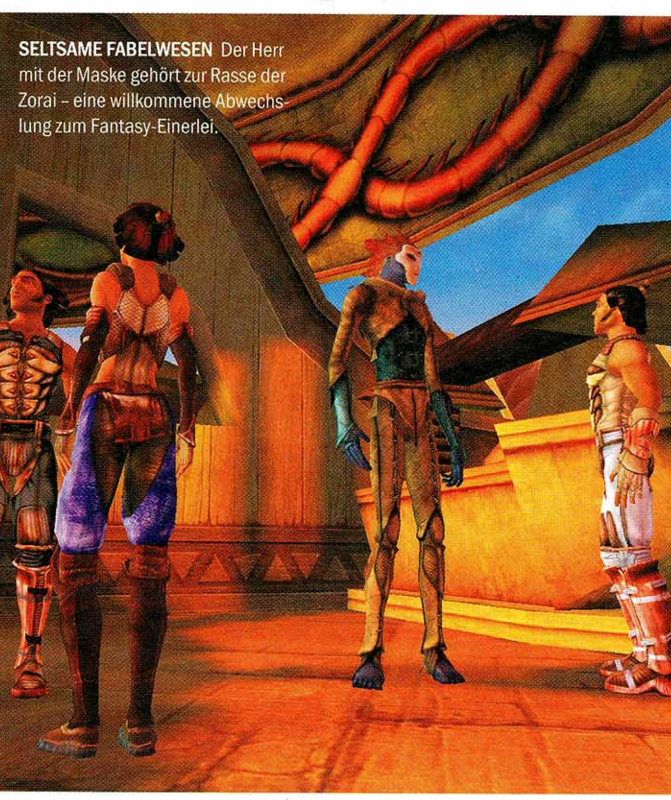
Entwickler...... Massive Entertainment
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... 18. Juni 2004



The Saga of Ryzom



SCI-FI UND FANTASY In Ryzom kämpfen Sie nicht nur mit klassischen Schwertern, sondern auch mit Laserpistolen (Figur links).



SELTSAME FABELWESEN Der Herr mit der Maske gehört zur Rasse der Zorai – eine willkommene Abwechslung zum Fantasy-Einerlei.

Orks, Elfen und Zwerge wurden in Online-Rollenspielen tausendmal durchgekaut. Ryzom kombiniert stattdessen **Sci-Fi mit Fantasy.**



FRÜHLINGSGEFÜHLE Die Optik der Welt von Ryzom verändert sich je nach Jahreszeit: Frühling, Sommer, Herbst und Winter.

Vor Ihnen schlängeln sich Pflanzen eine Felswand hoch, hinter Ihnen führt ein schräg liegender Baumstumpf zu einem futuristischen Aufzug. In **The Saga of Ryzom** trifft Fantasy auf Science-Fiction. Ähnlich eigenwillig ist das Figuren-Design. Statt Elfen, Zwergen und Orks agieren hier Mischwesen: Die Matis ähneln noch am ehesten den Menschen, die Zorai tragen dagegen eine helle Maske im Gesicht. Vier spielbare Rassen gibt es insgesamt.

Kampf gegen Kreaturen

The Saga of Ryzom erlaubt zwar auch Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe – verfeindete Gilden geben sich im großen Stil gegenseitig eins auf die Mütze –, aber die Gefechte gegen die Kreaturen des Landes Atys stehen im Mittelpunkt. Hier haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen. Wer ständig auszieht und eine bestimmte Tiergattung jagt, wird irgendwann vor einem leeren Feld stehen: die Spezies ist ausgerottet. Vielleicht geschieht aber auch Folgendes: Die unterdrückten Geschöpfe wehren sich und starten einen Großangriff auf Spielerstädte. Zur größten Plage in **Ryzom** gehören die so genannten Kitins, das sind mächtige Insekten mit Scherenhänden. Sie leben vor allem im Untergrund, die Urwurzeln genannt. In diesen Dungeons haben nur erfahrene Abenteurer eine Chance.

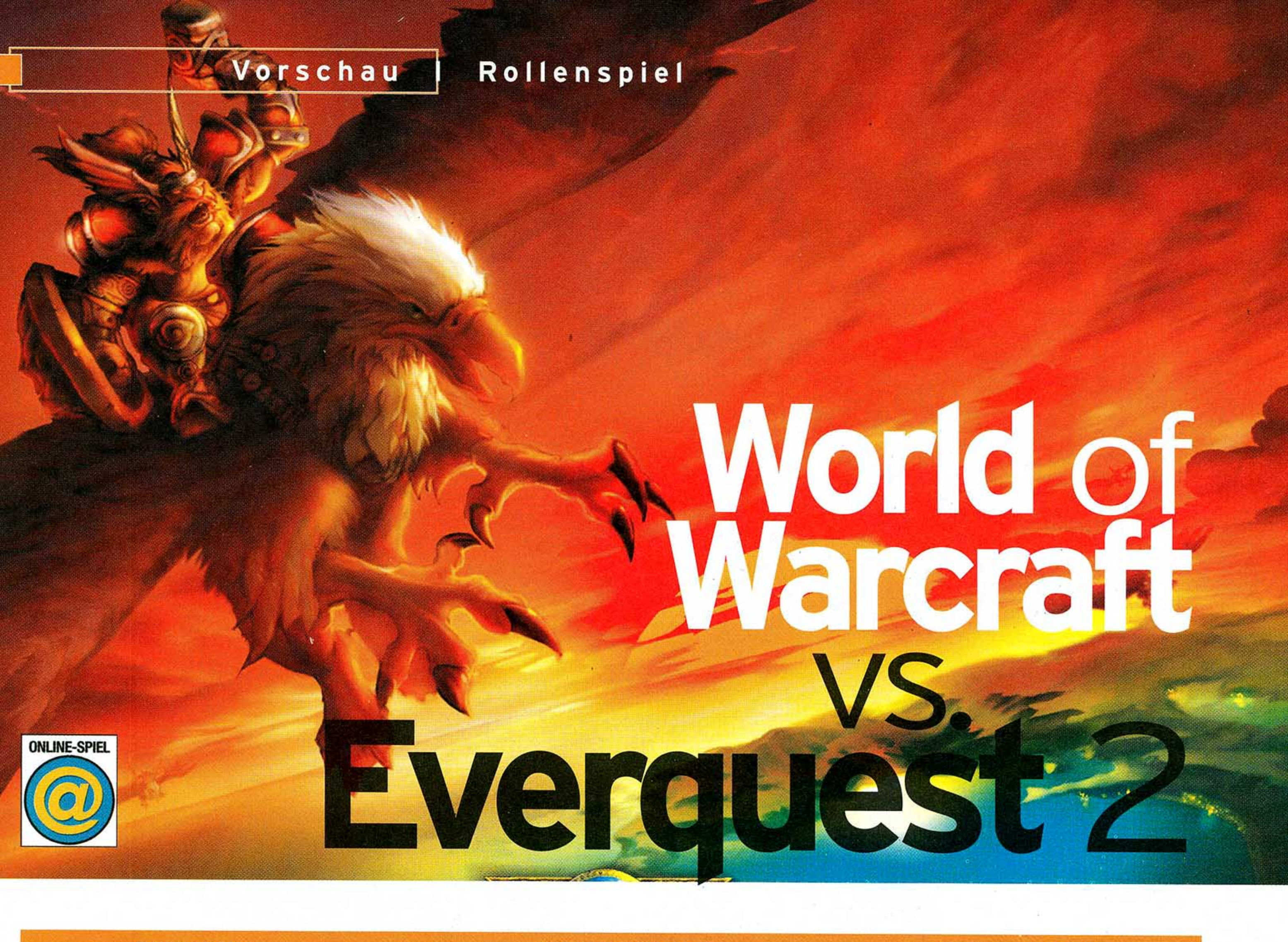
Komplexer geht immer

Ihre berufliche Laufbahn in **The Saga of Ryzom** ist nicht fest vorgeschrieben, sondern lässt sich individuell formen. Deshalb starten alle Figuren mit weitestgehend gleichen Fähigkeiten, der Rest entwickelt sich später allmählich weiter: Wer Monster haut, kriegt Muskeln. Wer zaubert, lernt den Umgang mit Magie. Wer Steine klopft, wird Abbau-Spezialist. Stufenanstiege dienen nur dazu, um gesammelte Punkte auf Unterfähigkeiten zu verteilen – so lassen sich Schwerpunkte legen. Zaubersprüche und Kampffähigkeiten kreieren Sie übrigens zum größten Teil selber; die Zutaten dafür müssen Sie sich aber erst erarbeiten. Es gibt unzählige Möglichkeiten! Nachteil: Einsteiger sind erst mal überfordert, weil die Menüs noch einen leicht unausgereiften Beta-Charakter aufweisen. Apropos Beta: Die können Sie live antesten, wenn Sie den **Ryzom**-Client installieren, der dem Magazin beiliegt.

ERSTEINDRUCK

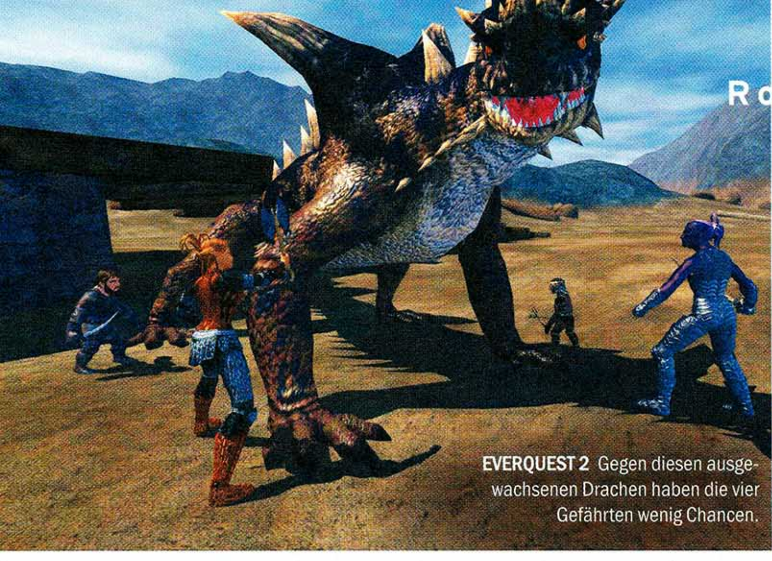
*Die Spielwelt von **Ryzom** ist durch die Kombination von Sci-Fi und Fantasy erfrischend anders; auch die Freiheiten im Charakter-Design gefallen mir gut. Bis zum Erscheinen wünsche ich mir, dass die Entwickler die Menüs optimieren – im Moment sind da noch zu viele Icons pro Pixel.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Nevrax
Anbieter .... MDO Entertainment
Termin .... Juni 2004



World of Warcraft vs. Everquest 2

	Everquest 2	World of Warcraft	PC-Games-Analyse
Macher	Sony Online Entertainment, deren erstes **Everquest** (Start im März 1999) sich rasch zum Riesenerfolg mauserte: Aktuell gibt es dort rund 430.000 Gebühren zahlende Spieler.	Blizzard, die Meister von Echtzeit-Strategie (**Warcraft**, **Starcraft**) und Action-Rollenspielen (**Diablo**), wagen sich erstmals ins Genre der Online-Rollenspiele.	Genre-Erfahrungsbonus für die **EQ 2**-Macher – aber Blizzard ist ein Qualitätsgarant und dank Battle.Net kein Online-Waisenkind.
Spielwelt	Norrath, rund 500 Jahre nach den Ereignissen in **Everquest**	Azeroth, vier Jahre nach den Ereignissen des Echtzeit-Strategiespiels **Warcraft 3**.	Wiedererkennungs-Bonus für Kenner, aber beide Titel sind voll einsteigertauglich.
Grafikstil	Ernsthaft und realistisch anmutende Fantasiewelt	Stilisierte Fantasiewelt mit buntem Trickfilm-Charme	**EQ 2** protzt mit Technik, **WoW** verzaubert durch künstlerische Kreativität.
Sound-Spezialitäten	Sprachausgabe für Dialoge sämtlicher Computer-Charaktere. Musik mit Hang zu Tschingderassa-Dramatik.	Keine Sprachausgabe. Gelungene Ambiente-Soundeffekte und unaufdringliche Musik.	**EQ 2** punktet mit Sprachausgabe als Atmosphäre-Geheimwaffe.
Hardware-Minimum	1-GHz-CPU, 512 MByte RAM, Grafikkarte auf Geforce3-Niveau	800-MHz-CPU, 256 MByte RAM, Grafikkarte auf Geforce2-Niveau	**EQ 2** will auch noch die Hardware von morgen ausreizen, **WoW** ist technisch genügsamer.
Einstieg	Wirkt viel zugänglicher als der fünf Jahre alte Vorgänger. Ausführliches Tutorial, veränderbare Menüs.	Typisch Blizzard: sehr intuitive Bedienung, schmusesanfte Lernkurve, schnelle Erfolgserlebnisse	**WoW** dürfte Genre-Neulinge am besten ködern, auch wenn sich **EQ 2** Mühe gibt.
Charakter-Generierung	Zu Beginn nur Wahl von Rasse und optischen Details. Enorm viele Möglichkeiten, Gesicht und Aussehen des Helden zu verändern.	Zu Beginn Wahl von Rasse und Berufsklasse. Eher geringe Auswahl zwischen verschiedenen Gesichtern, Details nicht editierbar.	In Sachen Selbstverwirklichung beim Charakter-Aussehen ist **EQ 2** schwer zu schlagen.
Rassen	**16 Rassen:** Barbar, Dunkel-Elf, Erudite, Froglok, Gnom, Halbling, Halb-Elf, Hoch-Elf, Iksar, Kerran, Mensch, Oger, Ratonga, Troll, Wald-Elf, Zwerg	**8 Rassen** auf 2 Fraktionen verteilt: **Allianz:** Mensch, Nacht-Elf, Zwerg, Gnom **Horde:** Ork, Tauren, Troll, Untoter	**EQ 2** setzt auf enorme Vielfalt, allerdings scheinen die spielerischen Auswirkungen der Rassenwahl bei **WoW** gravierender zu sein.
Klassen	Jede Rasse kann jeden Beruf ergreifen. Zu Beginn nur Wahl zwischen 4 Basis-Klassen: Priester, Magier, Krieger, Aufklärer. Im weiteren Spielverlauf wählt Ihr Charakter mehrmals zwischen Spezialisierungen, unterm Strich ergeben sich so 24 Klassen.	**9 Klassen**, nicht jede Rasse hat auf alle Berufe Zugriff: Paladin, Gauner, Priester, Jäger, Warlock, Druide, Krieger, Magier, Schamane	Das **EQ 2**-Konzept der Berufswahl in Etappen klingt vielversprechend. Bei **WoW** wirken die „nur" 9 Klassen sehr unterschiedlich und abwechslungsreich.


EVERQUEST 2 Gegen diesen ausgewachsenen Drachen haben die vier Gefährten wenig Chancen.


WORLD OF WARCRAFT Auf dem Rücken von Greifen geht es schneller durch die riesige Welt.

Auch im Genre der Online-Rollenspiele wird der nächste Superstar gesucht. Wenn in ein paar Monaten der Everquest-Nachfolger und sein Blizzard-Rivale aufeinander prallen, **erwartet uns das spannendste Duell seit „King Kong gegen Godzilla".**

In der linken Ecke: der Nachfolger des erfolgreichsten Online-Rollenspiels in der westlichen Welt … begrüßen Sie **Everquest 2**! Und in der rechten Ecke der Herausforderer, neu und doch kein Underdog. Applaus für das Rollenspiel-Debüt einer heiß geliebten Strategiewelt, für **World of Warcraft**! Die beiden Schwergewichtler werden voraussichtlich Ende dieses Jahres in den Ring steigen. Dann wird mit harten Bandagen um Freizeit und Geld der PC-Kundschaft gekämpft. Viel steht auf dem Spiel, die Projekte haben langjährige Entwicklungszeiten mit zweistelligen Millionenbudgets verschlungen. Wir konnten beide Titel bereits in ihren unfertigen Alpha- beziehungsweise Beta-Stadien anspielen und entdeckten bei allen Genre-Gemeinsamkeiten viele Unterschiede im Detail. Alle Angaben sind allerdings ohne letztendliche Gewähr, da sich bis zum Erscheinen der Endversionen noch einiges ändern kann.

	Everquest 2	World of Warcraft	PC-Games-Analyse
Kampfsystem	Automatische Waffenattacken, von Hand lösen Sie zusätzliche Zauber und Spezialmanöver aus. „Ketten-Angriffe" sorgen für Boni, wenn Fähigkeiten in bestimmter Reihenfolge eingesetzt werden.	Automatische Waffenattacken, von Hand lösen Sie zusätzliche Zauber und Spezialmanöver aus.	Sehr ähnliche Grundprinzipien, **EQ 2** ist um etwas mehr Komplexität bemüht.
Party-Planung	Bis zu 6 Spieler in einer Gruppe. Bis zu 4 Gruppen sollen gemeinsam bestimmte Schlachten bestreiten können.	Bis zu 5 Spieler können sich in einer Gruppe zusammentun.	Größere Aufläufe beschert **EQ 2**, **WoW** ist prima für Solisten und Minigruppen.
PvP (Kampf zwischen menschlichen Spielern)	Nicht vorgesehen. Derzeit ist es auch fraglich, ob es ähnlich wie bei **Everquest** spezielle PvP-Server geben wird.	Die 8 Rassen sind in zwei prinzipiell verfeindete Gruppen (Allianz und Horde) unterteilt. PvP wird in bestimmten Bereichen möglich sein, aber niemand wird dazu gezwungen.	Bei beiden Titeln muss sich niemand vor Mitspielern fürchten. Wer diesbezüglich etwas Nervenkitzel will, scheint bei **WoW** besser bedient zu werden.
Handwerk	Entgegen frühen Überlegungen ist „Handwerker" keine separate Berufsgruppe mehr. Jeder Charakter kann nebenbei Handwerks-Erfahrungspunkte durch entsprechende Tätigkeiten sammeln.	Keine separate Berufsgruppe, vielmehr kann der Spieler durch Einsatz von Skill-Punkten verschiedene Handwerksfächer lernen und ausbauen, wenn er entsprechende Trainer besucht.	Quasi Gleichstand – in diesem Punkt hat sich **EQ 2** dem **WoW**-System angenähert.
Kosten und Vertrieb	Ubisoft kümmert sich um deutsche Version und europäische Server. Software muss gekauft werden, ab dem zweiten Spielmonat Abo-Gebühr fällig (Größenordnung 10-15 Euro).	Vivendi-Universal Games kümmert sich um deutsche Version und europäische Server. Software muss gekauft werden, ab dem zweiten Spielmonat Abo-Gebühr fällig (Größenordnung 10-15 Euro).	Die genauen Kosten dürften sehr eng beisammen liegen. Hoffentlich wird man Monatsgebühren auch ohne Kreditkarte begleichen können.
Terminsituation	Beta-Phase hat noch nicht begonnen, Veröffentlichung kurz vor Weihnachten oder Anfang 2005.	Beta-Phase startete Mitte März und soll über den Sommer laufen. Könnte im kommenden Herbst erscheinen.	Wird eng, aber **WoW** dürfte früher an den Start gehen.
Wir freuen uns darauf, weil …	… das Wiedersehen mit der vielfältigen **Everquest**-Spielwelt im neuen Engine-Glanz Freude macht. Die große Erfahrung des SOE-Teams mit dem Genre und **Everquests** bestehende Fangemeinde versprechen ein gehaltvolles Erlebnis.	… wir schon in der Beta-Phase restlos begeistert sind von der charmanten Spielwelt, den motivierenden Missionen und der bügelglatten, patentierten Blizzard-Spielbarkeit. Wenn **WoW** auch genug Langzeitspannung bietet, hat es das Zeug zur Genre-Referenz.	Unsere Prognose: **EQ 2** lockt eher die Hardcore-Klientel mit Gilden-Lebensplanung. **WoW** wird bei Gelegenheitsspielern, Online-Neulingen und der Blizzard-Fanbasis abräumen.

Mashed



RUNDKURS Dieser Schneeparcours ist eine von insgesamt 13 Strecken.



ADRETT Das eigentliche Spiel steuern Sie aus der Vogelperspektive. In den Wiederholungen zeigt Mashed jedoch, was in der Grafik-Engine steckt.

Klein, aber oho: Mashed orientiert sich am Klassiker Micro Machines, ist aber **mehr Spiel als Spielerei.**

HINDERNISPARCOURS Sich durch den dichten Zivilverkehr zu quetschen, ist wahrlich keine leichte Aufgabe.

Mit putzigen Miniaturflitzern über Küchentische und durch Badewannen toben – von 1991 bis 2002 das Erfolgsrezept der **Micro Machines**-Reihe. Der britische Entwickler Supersonic (**Antz Extreme Racing**) nimmt sich dieser Grundidee an, packt jedoch eine gehörige Portion Selbstironie und Action dazu. Bis zu vier Spieler jagen mit insgesamt elf Rennsemmeln vom Pick-up bis zum Cabrio über 13 abwechslungsreiche Parcours. Auf Schrottplätzen, Highways oder Stadtkursen kommt es jedoch nicht nur auf fahrerisches Können, sondern auch auf einen losen Abzugsfinger an. Sobald Sie die entsprechenden Boni einsammeln, die auf den Pisten verteilt sind, rücken Sie Ihren Kontrahenten nämlich mit Flammen- oder Raketenwerfern, Maschinengewehren und Öllachen zu Leibe.

Explosive Rachegelüste

Letztere sind in **Mashed** besonders gefährlich. Kosten sie den Gegner doch wertvolle Sekunden im Kampf um die Bestzeit und können im schlimmsten Fall gar „tödlich" sein. Fällt ein Fahrer so weit zurück, dass er den Bildschirmausschnitt verlässt, ist das Rennen für ihn nämlich gelaufen. Fast. Zwar haben die Pechvögel keine Aussicht mehr, aufs Siegertreppchen zu gelangen, können aber dennoch ein letztes Mal ins Spielgeschehen eingreifen: Jeder ausgeschiedene Fahrer darf sich aus den verbliebenen Piloten ein Opfer herauspicken, dem er aus dem Off eine zielsuchende Rakete aufs Chassis hetzt.

Widrige Bedingungen

Ein weiterer Unterschied zum großen Vorbild **Micro Machines**: Auf vielen Strecken haben die Spieler nicht nur gegen den direkten Kontrahenten, sondern auch noch mit Gegenverkehr zu kämpfen. Vor allem Highway-Strecken sind dadurch besonders stressig, da dicke Brummis und dichter Feierabendverkehr zur Rushhour den Spielern das Leben schwer machen. Auf anderen Kursen wiederum haben die Piloten mit regennassen oder vereisten Fahrbahnen zu kämpfen.

ERSTEINDRUCK

Mashed scheint vor allem im Mehrspieler-Modus eine Mordsgaudi zu werden. Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen einerseits und herrlich rachsüchtige Raketenangriffe andererseits. Der Einzelspieler-Modus dürfte da nur schwer mithalten können – gibt es dort doch „nur" KI-Konkurrenz. DAVID BERGMANN

Entwickler .... Supersonic
Anbieter................ Empire Interactive
Termin .... Juni 2004

TEST



STRATEGIE

Petra Fröhlich
pf@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Far Cry (dt.), Port Royale 2, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle, UT 2004 (dt.), World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2 Gold, C&C Generäle, Fußballmanager 2004
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: The Movies
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Crusader Kings

Rüdiger Steidle
rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Port Royale 2, Punic Wars
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Condition Zero
EINSAME-INSEL-SPIELE: Kokosnuss-Kegeln, Feuer machen, Kakerlaken kitzeln
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Knights of Honor
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Crusader Kings
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dead Man's Hand

ACTION

Christian Sauerteig
cs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Trackmania, DTM Race Driver 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, DTM Race Driver 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, Mad TV, GTA Vice City
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Trackmania
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Rechnung für meinen Umzug von Nürnberg nach Fürth

Dirk Gooding
dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, UT 2004 (dt.)
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2: Die Bedrohung, Far Cry (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die E3 Anfang Mai
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Hitman: Contracts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass der BVB nicht mehr Meister werden kann

ABENTEUER

Thomas Weiß
tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Wenig Platz. UT 2004 (dt.) nimmt einfach zu viel weg.
MULTIPLAYER-FAVORIT: UT 2004 (dt.): Deathmatch
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ragnarok Online
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Nichts

David Bergmann
db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, Alias-Preview
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Thief 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Hitman: Contracts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dead Man's Hand

SPORT & RENNSPIEL

Justin Stolzenberg
js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Euro 2004, DTM Race Driver 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Flat Out
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Euro 2004
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Nichts

Harald Wagner
hw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: DTM Race Driver 2, Thief 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Driver 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Thief 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dead Man's Hand

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

86

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 128
Internet: 128 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

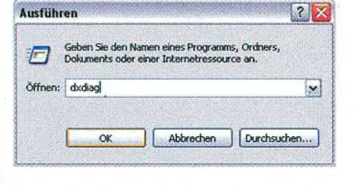
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

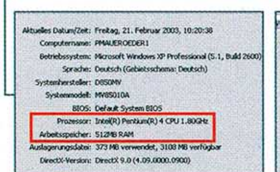
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start“-Button klicken und „Ausführen“ wählen.
2. „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System“ finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

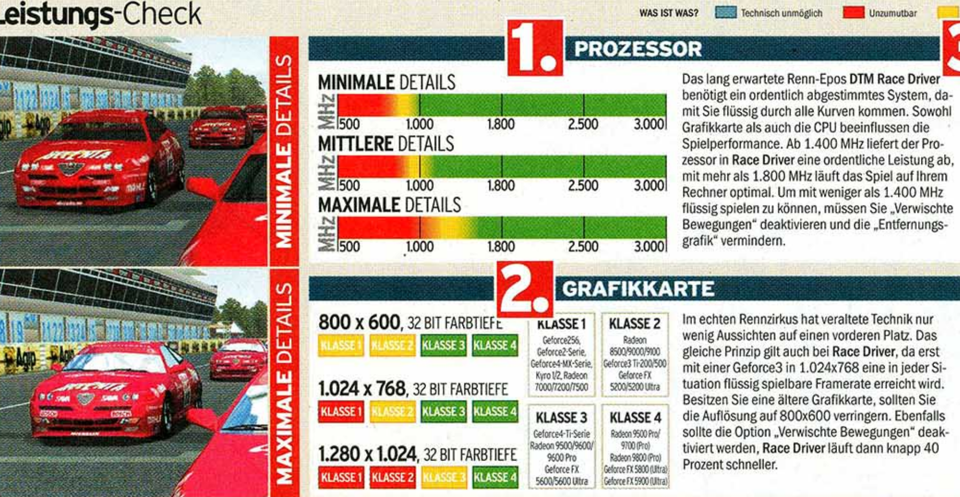
KLASSE 1 **DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG** Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2** **DIE STANDARD-KARTEN** Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 **DIE PROFI-LIGA** Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4** **DIE HIGH-END-PLATINEN** Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro Radeon 9800/9800 Pro Geforce FX 5800/5800 Ultra Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders bei Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check



1. PROZESSOR: Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen“ deaktivieren und die „Entfernungsgrafik“ vermindern.

2. GRAFIKKARTE: Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen“ deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN“ UND EINMAL „ROT“ – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste“ Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot“ abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb“, sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/-DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demo-version auf Heft-CD/-DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/-DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

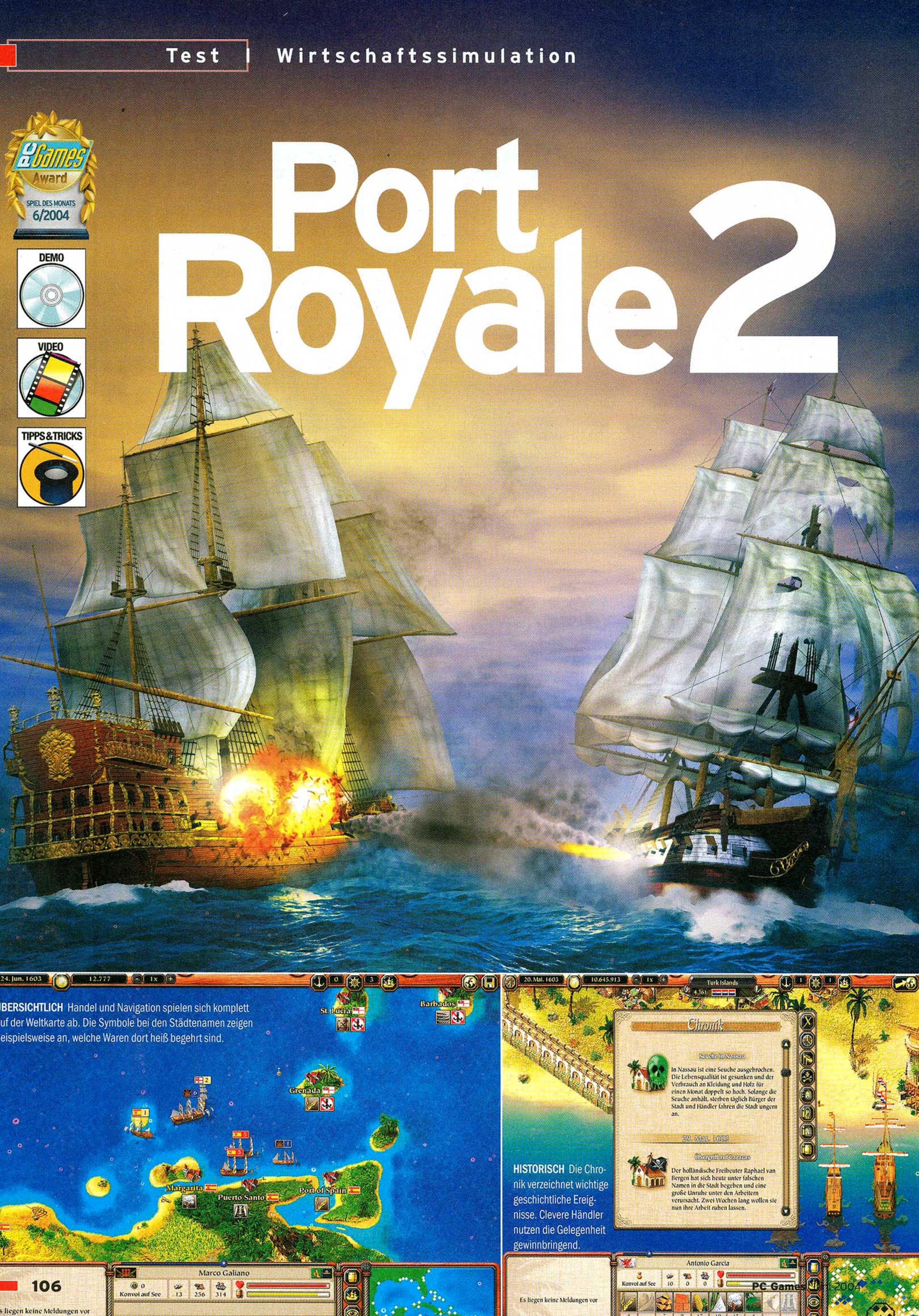


PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award.

Port Royale 2



BERSICHTLICH Handel und Navigation spielen sich komplett uf der Weltkarte ab. Die Symbole bei den Städtenamen zeigen eispielsweise an, welche Waren dort heiß begehrt sind.

HISTORISCH Die Chronik verzeichnet wichtige geschichtliche Ereignisse. Clevere Händler nutzen die Gelegenheit gewinnbringend.

In der Karibik des 17. Jahrhunderts ist eine Seefahrt nicht lustig, sondern vor allem eines: **ein einträgliches Geschäft.** Ob das Ziel der nächste Hafen ist oder der Kahn eines unvorsichtigen Kaufmanns, das bestimmen Sie!

Action-Spiele wie **GTA Vice City** erwecken eine Stadt zum Leben, Epen wie **Gothic** gar ein ganzes Fantasy-Reich. Was **Port Royale 2** schafft, bringt Hobby-Händlern Wochen und Monate Spielspaß: ein abgeschlossener, umfassender Wirtschafts- und Warenkreislauf in der Karibik des 17. Jahrhunderts, eine Handelswelt, die sich auch ohne Zutun des Spielers dreht.

Von Angebot und Nachfrage

Als aufstrebender englischer, französischer, holländischer oder spanischer Geschäftsmann beginnen Sie mit einem kleinen, aber seetüchtigen Schiff und einem hübschen Sümmchen Gold in einer der zahlreichen Inselstädte oder Häfen der noch jungen Kolonien in Nord- und Südamerika. In der Neuen Welt winken Ruhm und Reichtum, der Weg dorthin ist jedoch steinig. Grundsätzlich stehen Ihnen zwei Laufbahnen offen: die eines ehrbaren Händlers und die eines ruchlosen Piraten. Letztere erweist sich als nicht mehr ganz so lukrativ wie im Vorgänger von 2002, doch dazu später mehr. Für Kaufmänner lautet die Erfolgsformel schlicht, Waren billig ein- und teuer zu verkaufen. Weil das Preisgefüge in der Spielwelt aber nicht statisch, sondern hoch dynamisch ist, für ein und dieselbe Ware also je nach Angebot und Nachfrage stark schwankende Preise bezahlt werden, ist das Ausspähen gewinnbringender Routen eine echte Kunst.

Tabak aus Kuba

Glücklicherweise geben Ihnen die Programmierer eine Reihe von Hilfen an die Hand, die Ihnen das Kapitalistenleben enorm erleichtern. Dazu gehören auch die umfangreichen Tutorials, auch wenn diese wieder, wie schon beim Original, einen der wenigen großen Kritikpunkte darstellen – allzu trocken gerät die Einführung mittels Textbotschaften. Zumindest gewähren die Tutorials einen recht umfassenden Einblick in die komplexe Materie. Das wichtigste Handwerkszeug für Jungunternehmer ist allerdings die der Packung beiliegende schmucke Farbkarte der Karibik. Sie listet akribisch auf, welche Stadt welche Waren herstellt und welcher Nation sie angehört. So sind auf Kuba die spanischen Siedlungen Santiago, Trinidad und Gibara für ihre Tabakplantagen berühmt, in den französischen Kolonien an der Südküste Nordamerikas wird Baumwolle angebaut, Zuckerrohr und Hanf findet sich im heutigen Mexiko. Handelsrouten zwischen solchen Produktionsgebieten versprechen besonders hohe Erträge; das Verschachern von Kolonialwaren in den Gouverneursstädten ist ebenfalls ein beinahe todsicheres Geschäft. Dank des überarbeiteten Handelsbildschirms ist immer sofort ersichtlich, welche Fuhre wie viel Gewinn einbringt und von welchem Deal man eher die Finger lassen sollte.

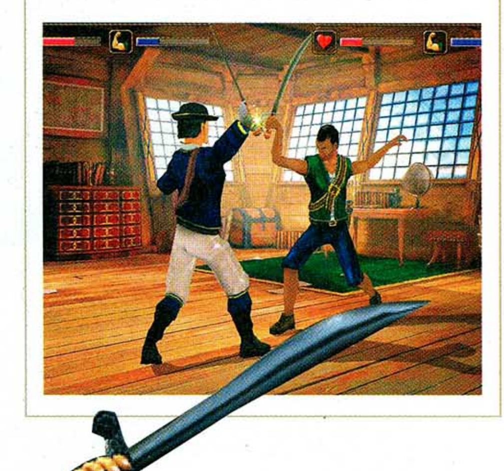
Aufstieg eines Imperiums

Wer richtig groß ins Geschäft einsteigen will, der verschifft

Sid-Meier-Gedächtnis-Duell
Der Fechtkampf

Bereits **Port Royale 1** ließ viele Elemente des Spiele-Klassikers **Pirates** wieder aufleben. Teil 2 bringt nun auch das legendäre Degenduell des Originals wieder, beispielsweise wenn Ihre Mannschaft die Stadtmauern stürmt oder ein Piratennest ausräuchert.

Keine Angst: **Port Royale 2** ist eine Wirtschaftssimulation und kein Action-Spiel. Entsprechend simpel gerät die Steuerung. Mit der linken Maustaste wagt Ihr Käpt'n einen Ausfall, mit der rechten wird geblockt. Im Wesentlichen kommt es einfach darauf an, Attacken und Abwehr perfekt zu timen, auch wenn das mit zunehmender Spieldauer immer schwieriger wird. Wer die richtige Gelegenheit abpasst, lässt seine Spielfigur außerdem zum beinahe unaufhaltsamen Spezialschlag ausholen.



Kantig, praktisch, gut

Die Grafik-Engine von **Port Royale 2** mischt gekonnt flache und dreidimensionale Grafik-Elemente. Beispielsweise bestehen die Kontrahenten der Degenduelle komplett aus Echtzeit-berechneten Polygonen. Andere Objekte wie die Bauwerke in den Städten haben die Grafiker von Ascaron vorgerendert.



HART AM WIND Beim Kampf gegen große Verbände kommt es darauf an, sich bloß nicht in die Zange nehmen zu lassen.

Gebäude als Menü – **Die Stadtansicht von Port Royale 2**

Die meiste Zeit verbringen Sie auf der Weltkarte, einige Spielfunktionen sind aber nur in den Städten abrufbar. Der Clou: Die vorgerenderten Hütten sehen nicht nur todschick aus, sondern dienen gleichzeitig als Menü.

1 SIEDLUNG
Außerhalb der Stadtmauern sind Farmen, Manufakturen und Wohnhäuser der Stadt platziert. Dort finden Sie auch Bauland für Ihre eigenen Betriebe.

2 BAUMEISTER
Sofern Sie im Besitz einer Konzession sind, geben Sie beim Architekten Gebäude in Auftrag. Auch Zierobjekte wie Bäume oder ein Marktplatz lassen sich platzieren. Gönner spendieren der Gemeinde eine Schule oder ein Spital.

3 KIRCHE
Gegen einen kleinen Obolus segnet ein Priester die Mannschaft der vor Anker liegenden Pötte und hebt damit die Moral. Eine Spende ist ebenfalls gern gesehen.

4 MARKTPLATZ
Am Marktplatz können Sie ein Fest für die Bürger der Stadt ausrichten – was die natürlich mächtig freut.

5 HANDELSDOCK
Kaufen und verkaufen – dafür ist das Handelsdock da. Diese Funktionen können Sie ebenfalls ganz einfach über die Weltkarte erreichen.

6 GOUVERNEURSPALAST
Im Sitz des Stadtverwalters gibt es regelmäßig neue Missionen. Außerdem sind dort der Schatzmeister (der Kredite anbietet und Kreditnehmer vermittelt), der für die Stadtverteidigung zuständige General und die hübsche Tochter des Gouverneurs anzutreffen.

7 KNEIPE
In der Hafenbar finden Sie Auftraggeber, Glücksspieler und Informanten, gelegentlich sogar einen Piraten, der in Ihre Dienste treten möchte.

8 WERFT
Im Dock werden abgetakelte Schaluppen wieder auf Vordermann gebracht oder schmucke neue Fregatten geordert. Gebraucht-Schiffe wird man ebenfalls los.

9 HAFEN
Im Hafen sind alle vor Anker liegenden Konvois zu sehen, außerdem die Befestigungsanlagen (die weißen Kanonentürme).



nicht nur Güter von A nach B, sondern wird selbst Fabrikant. Auf Farmen werden Mais, Kaffee und andere Feldfrüchte gezüchtet, Produktionsstätten verarbeiten die Rohstoffe zu Seilen, Kleidung oder Rum weiter – alles in allem können Sie 16 der 20 Güter selbst herstellen; die restlichen vier werden aus Europa importiert. Die Herausforderung liegt darin, sowohl die Plantagen als auch die Veredelungsbetriebe zu kontrollieren – die finden nämlich nie in den gleichen Siedlungen Platz. Will heißen: Wenn Sie in Margarita Seile herstellen, müssen Sie die Hanffasern dafür beispielsweise aus der Nachbarstadt Puerto Santo einschiffen oder sie zu überhöhten Preisen am örtlichen Markt erwerben – was wiederum den Gewinn der Seilerei schmälert. Knifflig: Anfangs dürfen Sie nur in Ihrem Heimatdorf Betriebe errichten, in allen anderen benötigen Sie eine teure Baulizenz. Die kriegen Sie aber wiederum nur, wenn Sie zuvor mit der Stadt eifrig Handel getrieben haben und ein hohes Ansehen genießen. Sie merken schon, einen allumspannenden Mischkonzern aufzubauen kann eine Weile dauern ...

Der Kapitän, dein Helfer

Wer nicht ständig dem schnöden Mammon hinterherhetzen mag, für den hält **Port Royale 2** eine ganze Menge Abenteuer bereit. In Kneipen oder auf Märkten treffen Sie mit schöner Regelmäßigkeit zwielichtige Gestalten oder verzweifelte Bürger, die Ihre Hilfe suchen. Mal will ein Kaufmann schlicht eine besonders große Ladung Kakao zum Festpreis erwerben, mal bittet Sie ein besorgter Vater, ihm bei der Suche nach seinem verschwundenen Sohn zu helfen, dann wieder will man Ihnen ein Stück einer obskuren Schatzkarte andrehen. Diese Mini-Missionen folgen einer Hand voll einfacher Strickmuster: Für gewöhnlich geht es schlicht darum, Person A nach B zu bringen, Gegenstand C zu suchen oder Ware D zu liefern, Ehre und klingende Münze sind Ihnen gewiss. Die Aufgaben sind aber stets so liebevoll verpackt, dass sie so schnell nicht langweilig werden, und noch abwechslungsreicher als im ohnehin umfangreichen ersten Teil von **Port Royale**. Wirklich fordernde Aufträge gibt's bei den Gouverneuren der größten Städte. Da sollen

Kaperfahrt oder Exportgeschäft – So spielt sich Port Royale 2

Prinzipiell stehen Ihnen zwei Karrieren offen: die eines ehrlichen Händlers oder die eines Piraten. Erstere ist lukrativer, letztere schwieriger ... aber umso aufregender.

Piraten



Auf Piraterie reagieren alle vier Fraktionen allergisch, es ist also relativ egal, welche Flagge die Opfer gesetzt haben. Damit es sich auch lohnt, sollte man möglichst große Konvois mit vielen Frachtkähnen und kleiner Eskorte attackieren.



Wenn die Geleitschiffe geschlagen sind, sind die Handelsschiffe schutzlos ausgeliefert. Nach Möglichkeit sollte ein Enterkampf der Versenkung des Gegners immer vorgezogen werden – so lassen sich die eroberten Pötte verscherbeln.



Mit den geklauten Gütern und den frischen Schiffen im Schlepptau geht's ins hoffentlich vorhandene Spielerversteck, wo eventuelle Blessuren auskuriert werden und der Vorrat an Kanonenkugeln wieder aufgefüllt wird.



Wer allzu dreist sein Unwesen unter schwarzer Flagge treibt, der wird in der ganzen Karibik gejagt und darf keinen Hafen mehr anlaufen. Ablass gibt's nur für einen extrem teuren Freibrief beim Gouverneur.

Händler



Zwischen Gouverneursstädten und der Provinz gibt es viele lukrative Routen zu entdecken. Mit Gewürzen, Wein und Werkzeugen im Schiffsrumpf geht es von Havanna zu den Siedlungen der Holländer auf den Bahamas.

Abwechslung vom Alltag verspricht der Auftrag eines Händlers, den wir in einer Kneipe angetroffen haben: Wir sollen sein Schiff, von einer Bande Betrunkener gekapert, wiederfinden. Nichts leichter als das!



Die firmeneigenen Produktionsbetriebe wollen versorgt sein. Also werden die Plantagen in den umliegenden Kolonien nach günstigen Rohstoffen abgeklappert, die zur Veredelung in die eigenen Manufakturen verschifft werden.





Auch als Händler kann man nicht allen Kämpfen aus dem Weg gehen. Entweder drohen Piratenüberfälle oder ein Seegefecht ist Bestandteil einer Mini-Mission. Mindestens ein Schiff der Flotte sollte kampffähig sein.

Sie etwa einen aufstrebenden Freihafen mehrere Wochen lang mit billigem Baumaterial unterstützen – ein ausgesprochen verlustreiches Geschäft – oder dringend benötigte Arbeitskräfte durch die halbe Karibik schippern. Wer sich als besonders loyal erweist, für den halten die Vizekönige der vier Kolonialmächte einen besonderen Auftrag bereit: die Übernahme einer Stadt.

Ein Geschenk der Krone

Ob Holland gegen Frankreich, oder England gegen Spanien – in der Neuen Welt herrscht immer irgendwo Krieg. Wenn Sie in der Gunst der Obrigkeit stehen, bittet man Sie um Hilfe. Für eine Hand voll Dollar ist ein Kaperbrief zu erwerben, mit dem Sie ganz legal die Schiffe der verfeindeten Nation aufbringen dürfen. Ein andermal lautet Ihr Auftrag, die Handelsrouten einer gegnerischen Stadt zu kappen und sie so regelrecht auszuhungern. Überwinden Sie dann noch die Hafenforts, weht über dem Gouverneurspalast bald eine neue Flagge. Kein leichtes Unterfangen, aber es winkt eine hohe Belohnung: eine ureigene Siedlung, in der allein Sie das Sagen haben. Experten haben bis zu vier Bürgermeisterposten inne, jedes ein Geschenk eines der vier Vizekönige. Wer so weit kommen will, muss sich nacheinander mit allen Kronen gut stellen – hat also immer mindestens eine zum Feind. Die Auswirkungen sind gravierender als im ersten Teil von **Port Royale**. Man verweigert Ihrer Flotte den Ankerplatz, hetzt sogar Kriegsgaleonen auf Sie. Nur gegen einen hohen Geldbetrag können Sie sich von allen Sünden reinwaschen und wieder Vertrauen zurückgewinnen.

Clevere KI-Kapitäne

Was einen Freibeuter hart trifft, macht ein Leben unter schwarzer Flagge fast schon unmöglich. Unter Umständen genügt schon ein Überfall auf einen großen Konvoi und Sie dürfen keinen einzigen Hafen mehr anlaufen – wer da kein eigenes Refugium hat, ist schlicht aufgeschmissen, zumal bereits eine kleine Handelsflotte mehr Gewinn einfährt, als selbst die eifrigsten Piraten mit gekaperten Waren und eroberten Kähnen erzielen können. Die CPU-Korsaren, die automatisch die Meere

Reich werden und Tee trinken - **Der Autohandel**

Irgendwann einmal wird Ihre Handelsflotte so groß sein, dass Sie sich nicht mehr um jede Fuhre selbst kümmern können. Dann sind die Automatik-Konvois an der Reihe. Und die funktionieren so:



Erst legen Sie fest, welche Städte der Konvoi anlaufen soll - durch simples Anklicken der Orte auf der Seekarte. Auf Wunsch werden die Schiffe unterwegs gewartet, also Beschädigungen repariert oder Munition aufgefüllt.



Standardmäßig werden alle Waren gehandelt, Sie können aber mit wenigen Mausklicks bestimmte Waren ausschließen oder andere vorgeben.



Mit Schiebereglern stellen Sie nun noch Menge und Preis ein (der Klick auf „100%" gibt einen Standardpreis vor) und ob die Waren vom Markt oder aus einem eventuell vorhandenen eigenen Lager stammen sollen. Fertig.

unsicher machen, scheint das allerdings wenig zu scheren – werden sie nicht rechtzeitig bekämpft, wachsen ihre Nester schnell zu wahren Festungen heran.

Die Seegefechte selbst sind fordernder und damit spannender geworden. Die KI-Kapitäne agieren wesentlich cleverer als in **Port Royale 1**. Eine kleine Schaluppe macht sofort kehrt und sucht das Weite, wenn sie von einer Militärfregatte attackiert wird. Fährt der Computergegner mehrere Eskorten auf, geben diese sich gegenseitig Deckung, wechseln sich im Kampf ab und ziehen sich nach schweren Treffern zurück. Ohne löchrige Segel aus einem Kanonenduell hervorzugehen ist zwar immer noch möglich, aber eben anstrengender als früher. Das alte Problem, dass Seeschlachten spätestens mit einem halben Dutzend Pötten gänzlich in Chaos ausarteten, hat Hersteller Ascaron einfach umgangen: Sie kommandieren nur noch ein Flaggschiff, dürfen das aber auswechseln, wenn die Lage allzu brenzlig wird. Die Gegenseite führt bis zu fünf Segler gleichzeitig ins Gefecht.

Pulverdampf überm DX-8-Wasser

In den Seekämpfen sind die grafischen Verbesserungen am deutlichsten: transparente, spiegelnde Wellen lassen Korallenriffe und Fische in der Tiefe erahnen, nach Breitseiten zieht Pulverdampf übers Wasser, Kanonenkugeln krachen in die Planken, die dreidimensionalen Schiffsmodelle sind liebevoll detailliert und farbenfroh bemalt. Auch an anderen Stellen hat sich viel getan. Da wäre beispielsweise die Übersichtskarte, mit der Sie die meiste Zeit im Spiel verbringen, die frischer und lebendiger wirkt. Da wären die

Die wichtigsten Neuerungen in Stichpunkten

Port Royale 2 im Vergleich mit dem Vorgänger aus dem Jahr 2002. Was ist neu? Wo liegen die Verbesserungen?

	Port Royale 1	Port Royale 2
Umfang	Groß: eigene Spielerstadt, zwei Szenarien, Endlosspiel, rund 50 Mini-Missionen, bis zu 20 Konvois und Baulizenzen in einem Imperium	Größer: vier eigene Städte, vier Szenarien, Endlosspiel, rund 150 Mini-Missionen, beliebig viele Konvois, Bauen in jeder Stadt möglich, ebenso das Aufkaufen von KI-Betrieben
Wirtschaftssystem	Dynamisch mit Faktoren wie Produktion, Angebot, Nachfrage, unregelmäßige Verteilung der Waren	Dynamisch mit allen bekannten Faktoren, zusätzlich Piraten und bessere KI-Händler, regionale Verteilung der Waren
Kämpfe	Seekämpfe (einfach zu handhaben) und nicht steuerbare Landangriffe; Piratenleben einfach zu spielen; nur bestimmte Städte einnehmbar	Seekämpfe (etwas komplizierter zu handhaben), Fechtduelle, Landangriffe, Piratenleben weniger einträglich; alle Städte können erobert werden
Grafikdetails: Screenshot-Vergleich		


Schön, dich getroffen zu haben, Bruder.
Werde zum Paten einer ganzen Stadt. Und vergiss die Familie nicht.
GANGLAND
Besteche, stehle, töte, schmuggle, verführe, brich Verträge, überfalle, infiltriere, richte Spielhöllen, Bordelle und internationale Handelsgesellschaften ein...
hell-tech
bigben interactive
POWERED BY gamespy
GANGLAND
Out: 19.05.2004
www.gangland-online.de
Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Veröffentlicht von Bigben Interactive GmbH unter Lizenz von hell-tech e.K. ©2004 MediaMobsters Aps. Gangland und MediaMobsters sind Warenzeichen von MediaMobsters Aps. GameSpy und das „powered by GameSpy" - Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries inc. Alle Rechte vorbehalten. Das NVIDIA - Logo und das „The way it's meant to be played" - Logo sind registrierte Warenzeichen von NVIDIA corporation.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 4 Tutorials, 4 Szenarien, freies Spiel
- Circa 150 Mini-Missionen
- 16 Schiffsmodelle
- 20 Handelswaren
- 60 Städte plus bis zu vier Spielerverstecke
- „Unique Items" zum Sammeln
- Freier Spielablauf
- Seekämpfe, Fechtkämpfe

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Industriegigant 2, Patrizier 2
Entwickler:	Ascaron
Vom gleichen Entwickler:	Sacred, Anstoß 4 Edition 03/04
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-278220 (Standardtartif)
Offizielle Website:	www.portroyale2.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.ascaron.com
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-217316 (0,12 €/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	30. April 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Handbuch (104 Seiten), 1 CD, Übersichtskarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Die Gilde	Port Royale	Port Royale 2
GRAFIK	**81**	**77**	**79**
Detailreichtum Spielwelt	81	70	72
Detailreichtum Objekte	55	77	79
Vielfalt der Spielwelt	77	70	80
Animation der Objekte	70	77	79
Effekte	79	77	79
SOUND	**83**	**78**	**80**
Musik	83	84	81
Soundeffekte	78	60	77
Stimmen/Kommentar	87	40	70
STEUERUNG	**82**	**75**	**77**
Bedienungskomfort/Navigation	86	70	73
Präzision der Steuerung	78	80	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	81	82	82
ATMOSPHÄRE	**85**	**77**	**77**
Spannung/Überraschungen	84	71	71
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	83	83
Story/Dialoge/Kommentare	85	81	69
Inszenierung	80	50	50
SPIELDESIGN	**84**	**85**	**86**
Komplexität/Spieltiefe	89	89	90
Einsteigerfreundlichkeit	51	73	74
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	77	85	86
Verhalten der Computergegner	75	70	81
Innovation	89	52	50
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**–**	**–**
Abwechslung der Spielmodi	81	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	72	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 04/02	PCG 07/02	PCG 06/04
WERTUNG:	**86**	**87**	**89**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Malerische Karibik-Dörfer
- ⊕ Wunderschöne See mit transparenten Wellen
- ⊕ Hoch detaillierte, schön animierte Schiffe
- ⊖ Zu wenige Gebäudetypen

Sound
- ⊕ Gelungener Soundtrack mit Langzeittauglichkeit
- ⊕ Gute Synchronsprecher
- ⊖ Leider wenig gesprochener Text

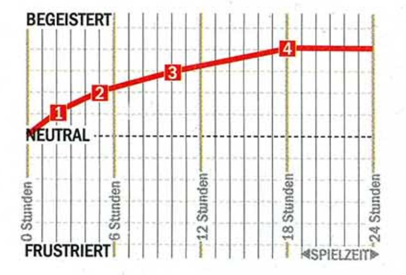
Steuerung
- ⊕ Komfortable Automatikfunktionen
- ⊕ Die meisten Funktionen vom Hauptschirm zugänglich
- ⊖ Teilweise etwas undurchsichtige Struktur

Atmosphäre
- ⊕ Stimmige Handelswelt
- ⊕ Chronisten berichten historische Fakten über die Karibik des 17. Jahrhunderts
- ⊖ Keine richtige Story

Spieldesign
- ⊕ Viele Mini-Missionen
- ⊕ Freies Spiel und vier fordernde Szenarien
- ⊕ Motiviert lange mit immer neuen Zielen
- ⊕ Verbessertes Kampfverhalten
- ⊖ Einarbeitung vonnöten

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Tutorial ist nicht gerade spannend, aber ausführlich. Für Neulinge dringend zu empfehlen!



2 Geld verdienen ist nicht schwer, bald ziert ein zweites Schiff die Flotte, ein drittes ist in Aussicht.

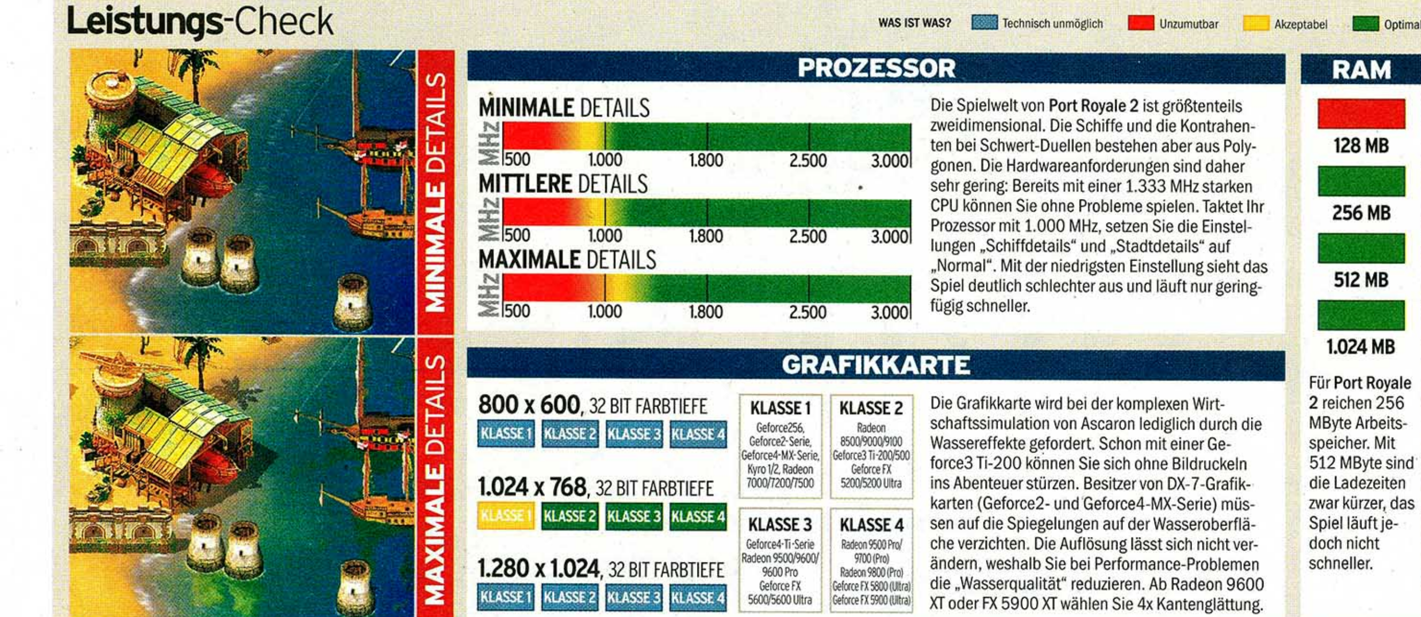


3 Ständig neue Handelsrouten, immer mehr Betriebe – Automatikfunktionen müssen dringend her!



4 Jetzt, wo das Gold quasi von ganz allein in die Kassen strömt, werden Mini-Missionen gespielt.

Leistungs-Check



WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Die Spielwelt von **Port Royale 2** ist größtenteils zweidimensional. Die Schiffe und die Kontrahenten bei Schwert-Duellen bestehen aber aus Polygonen. Die Hardwareanforderungen sind daher sehr gering: Bereits mit einer 1.333 MHz starken CPU können Sie ohne Probleme spielen. Taktet Ihr Prozessor mit 1.000 MHz, setzen Sie die Einstellungen „Schiffdetails" und „Stadtdetails" auf „Normal". Mit der niedrigsten Einstellung sieht das Spiel deutlich schlechter aus und läuft nur geringfügig schneller.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Für **Port Royale 2** reichen 256 MByte Arbeitsspeicher. Mit 512 MByte sind die Ladezeiten zwar kürzer, das Spiel läuft jedoch nicht schneller.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1 Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2** Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4** Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte wird bei der komplexen Wirtschaftssimulation von Ascaron lediglich durch die Wassereffekte gefordert. Schon mit einer Geforce3 Ti-200 können Sie sich ohne Bildruckeln ins Abenteuer stürzen. Besitzer von DX-7-Grafikkarten (Geforce2- und Geforce4-MX-Serie) müssen auf die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche verzichten. Die Auflösung lässt sich nicht verändern, weshalb Sie bei Performance-Problemen die „Wasserqualität" reduzieren. Ab Radeon 9600 XT oder FX 5900 XT wählen Sie 4x Kantenglättung.



SPÄRLICH Für eine Wirtschaftssimulation sind die Statistiken geradezu karg – aber absolut ausreichend.

Hafenstädte, denen mehr Gebäudevarianten und Baustile ein eigenes Flair verleihen. Nur in großen Siedlungen fällt noch auf, dass sich die Bauwerke oft wiederholen. Egal. **Port Royale 2** sieht einfach gut aus und zeichnet sich durch ein passendes exotisches Flair aus – erst recht für eine Wirtschaftssimulation. Dabei sind die Hardwareanforderungen moderat: Anderthalb Gigahertz und 256 MByte Hauptspeicher reichen aus; mit älteren Grafikkarten der DirectX-7-Klasse muss allerdings auf einige Grafikeffekte wie das transparente Wasser verzichtet werden.

Bedienung, bitte!

Die größten Veränderungen werden Kennern des Vorgängers an der Bedienung auffallen. Nahezu alle Einstellungen sind über die Bedienleisten am oberen und unteren Bildrand zu erreichen. Die Aufteilung ist nicht immer ganz glücklich gewählt; manche Funktion versteckt sich in den verschachtelten Menüs oder hinter kaum als solche zu erkennenden Schaltern. Wie angedeutet, können Sie **Port Royale 2** aber fast komplett auf der Übersichtskarte spielen: Ein Linksklick wählt einen Konvoi aus, mit der rechten Maustaste wird in See gestochen und am Zielort das Handelsmenü aufgerufen. Dieser Ablauf geht auch Genreneulingen binnen Minuten in Fleisch und Blut über. Experten steht außerdem ein Dutzend Tastaturkürzel zum schnellen Navigieren zur Verfügung; Aufschluss gibt der jederzeit verfügbare Hilfebildschirm.

Spätestens wenn die eigene Flotte mehr als zwei, drei Konvois umfasst, lernt man eine Komfortfunktion des Interface richtig zu schätzen: den automatischen Handel. Dort könnte die Bedienung kaum einfacher sein: Nur die anzulaufenden Märkte angeben und schon klappert ein Computerkapitän auf eigene Faust die Route ab und hält nach guten Preisen Ausschau. Die einzige Voraussetzung: Ihr Käpt'n muss sich vorher unter Ihrem direkten Kommando eine gewisse Erfahrung erworben haben. Die KI-Helfer machen fast immer Gewinn; wer mag, kann sich aber mit wenigen Mausklicks ans Feintuning machen. So lassen sich beispielsweise Versorgungskonvois einrichten, die Baumwolle von den firmeneigenen Plantagen in die Webereien bringen, oder Kaufmänner beauftragen, in den Gouverneursstädten Kolonialwaren loszuschlagen und dort Übersee-Importe wie Gewürze, Wein oder Werkzeug abzuholen. Wie das genau funktioniert, erklärt der Extrakasten auf Seite 110.

Es geht nur ums Geld

Ein echtes Spielziel gibt es in **Port Royale 2** nicht, ebenso wenig wie eine Hintergrundstory. Man kann eine Gouverneurstochter ehelichen, die einen mit Tipps und Informationen versorgt, man steigt in Rang und Ansehen auf, verwaltet schließlich sogar seine eigene Stadt, doch im Grunde genommen geht es doch immer nur ums Geldverdienen. Das allerdings hat wohl noch nie so lange so viel Spaß gemacht wie in **Port Royale 2**. Und ein Extralob an Ascaron: Die Testversion ist auf keinem Rechner auch nur einmal abgestürzt, grobe Bugs waren nicht zu entdecken. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Was auf den ersten Blick wie ein Update der 2002er-Version wirkt, entpuppt sich als derzeit beste Wisim.

Die meisten Verbesserungen weiß man erst so richtig zu schätzen, wenn man mal wieder nachts um halb eins völlig entgeistert auf die Systemuhr starrt: Je weiter man sich reinfuchst, desto mehr Möglichkeiten bietet **Port Royale 2**, desto lohnender das Spielerlebnis. Wer nicht ganz so tief in die Wirtschaftswelt eintauchen mag, verbringt auch als kleiner Krämer oder Gelegenheits-Freibeuter viele schöne Stunden. Allein der Weg dorthin ist nicht frei von Spielspaß-Untiefen. Allen voran das staubige Tutorial und die nicht immer intuitive Bedienung. Ist das überwunden, macht das Geldverdienen in **Port Royale** mehr Spaß als in allen Wisim-Kollegen der letzten Monate. Herr Meier, das sollten Sie sich mal ganz genau anschauen ...

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ein echter Zeitfresser: Port Royale 2 motiviert immer wieder aufs Neue.

Nur noch diese eine Ladung Werkzeug losschlagen, nur noch die Zuckerrohrplantage in Tortuga erweitern, nur noch die 10.000 Taler bis zum Bootsmann-Rang verdienen ... **Port Royale 2** ist wie schon der Vorgänger ein echter Zeitfresser – das **Diablo** unter den Wisims. Der dynamische Warenkreislauf sorgt dafür, dass es immer irgendwo etwas zu optimieren gibt, die Missionen reizen mit ständig neuen Herausforderungen, selbst gesteckte oder vorgegebene Zwischenziele wie ein eigener Militärkonvoi oder die Übernahme einer Stadt machen immer wieder Spaß. In meinen Augen hat Ascaron das Genre der klassischen Wirtschaftssimulationen mit **Port Royale 2** ziemlich ausgereizt. Das soll nicht heißen, dass es nichts zu verbessern gäbe: Die Tutorials sind leider mal wieder ein Kritikpunkt, die Bedienung könnte etwas eleganter von der Hand gehen, auch hatte ich mir das Piratendasein etwas einfacher erhofft. Und wer sich richtig reinkniet, hat schon nach rund 10 Stunden alles gesehen. Insgesamt aber ein deutliches „Daumen hoch!" für Ascaron – ich bin gespannt, was Daniel Dumont und Team sich für künftige Handelsspiele einfallen lassen.



TESTURTEIL
Port Royale 2

89

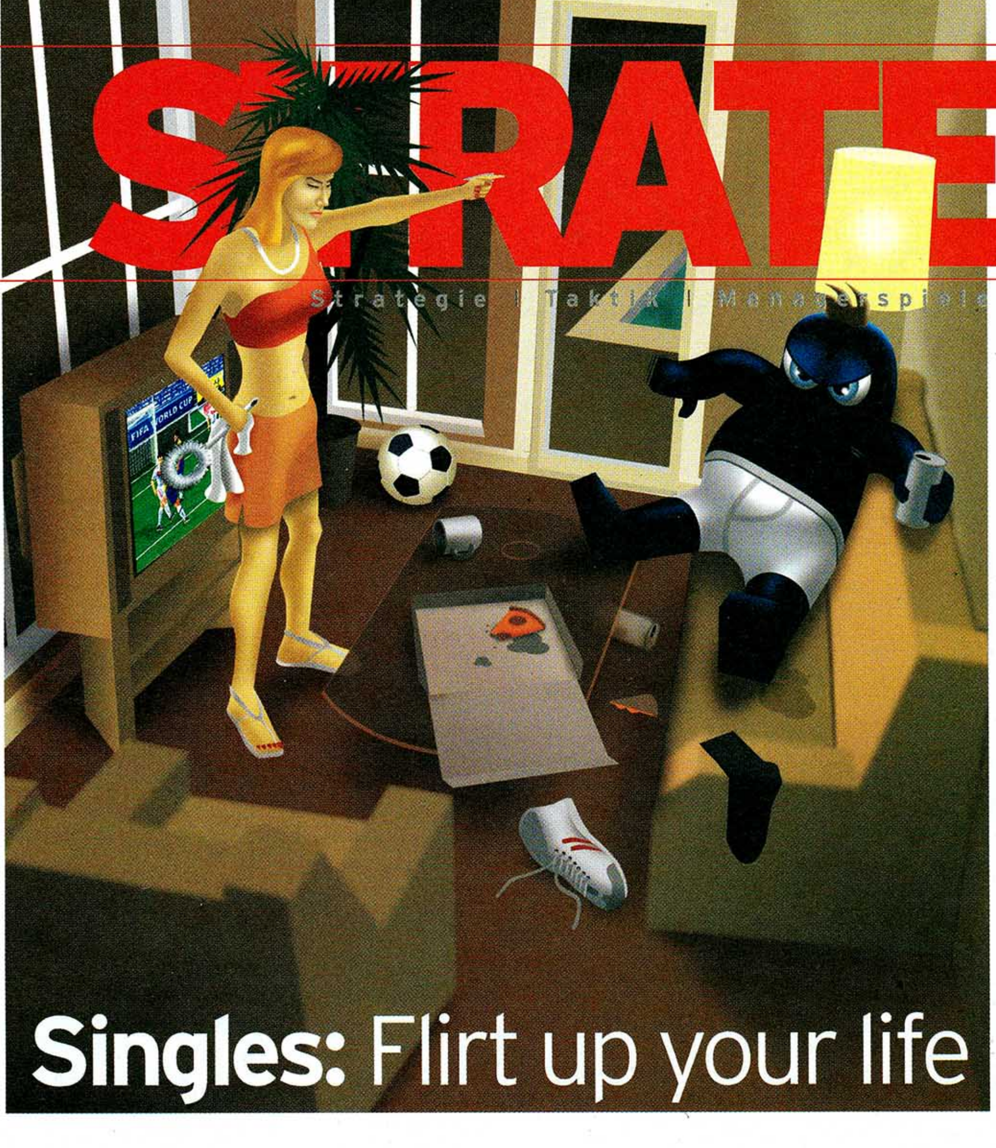
ENTWICKLER Ascaron
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 30.04.2004
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 · 800 · 1400
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Freier Spielablauf
+ Dynamische Handelswelt
+ Motivierende Mini-Missionen
+ Spannende Seekämpfe
− Etwas verschachtelte Bedienung

GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PATRIZIER 2** oder **DIE GILDE** mochten.



Singles: Flirt up your life

Mit der Idee, sichtbar mehr Erotik in ein Computerspiel zu integrieren, hat der in Berlin ansässige Entwickler Rotobee offensichtlich den Nerv vieler Spieler getroffen. Neben der zwar rechenintensiven, aber hübschen Grafik wurde diese Komponente von den befragten PC-Games-Lesern am häufigsten gelobt. Kritik gab es dagegen für die äußerst kurze Spieldauer und die fehlende Langzeitmotivation. Bei den meisten Spielern flog der **Sims**-Konkurrent nach Abschluss der Kampagne von der Festplatte.

SECHS FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Wir möchten das Thema Sex in einer Beziehung aber auf jeden Fall ausweiten."

PC Games: Welches Feedback habt ihr bis jetzt von den Spielern bekommen?

Franken: „Das Feedback war überwiegend positiv und begeistert. Besonders gefreut hat uns, dass das Thema beim weiblichen Publikum gut angekommen ist. Scheinbar haben wir da den Nerv getroffen. Natürlich gibt es auch Kritik, zum Beispiel dass **Singles** länger sein sollte. Momentan arbeiten wir an neuen Bonus-Gegenständen zum Download und Erweiterbarkeit. Auch werden Fehler behoben – leider blieben diese in der Erstversion nicht aus."

PC Games: In Entwicklerkreisen erzählt man sich, dass **Singles** zunächst als Erotik-Software angelegt war und den **Sims**-Einschlag erst nachträglich erhalten hat. Ist da was dran?

Franken: „Die Idee für **Singles** war von Anfang an eine romantische Life-Sim, in der Sex natürlich nicht fehlen darf. Mit früheren Projekten, an denen wir gearbeitet haben, hat es quasi gar nichts zu tun. Wir möchten das Thema Sex in einer Beziehung aber auf jeden Fall ausweiten. Eigentlich wünscht sich fast jeder einen lockereren und positiveren Umgang mit Sex, Erotik, Intimität, Liebe und Romantik, und das ist vielleicht gerade in einer spielerischen Umgebung interessant. Wie sich das weiterentwickelt, werden wir sehen müssen."


DENNIS FRANKEN ist Geschäftsführer von Rotobee.

PC Games: In **Singles** ist es nicht möglich, Freunde der beiden WG-Bewohner beispielsweise zu Partys einzuladen. Warum habt ihr auf dieses Feature verzichtet?

Franken: „Wir mussten uns leider auf eine reine Zweierbeziehung konzentrieren, um die Entwicklungskomplexität im Rahmen zu halten. Aber so haben wir noch genügend Themen für Erweiterungen."

PC Games: Plant ihr die Veröffentlichung eines Editors, mit dem die Spieler neue Einrichtungsgegenstände erstellen können?

Franken: „Wir werden Plug-ins für Maya, GMax/3D Studio Max veröffentlichen, dann können Spieler, die mit diesen Programmen arbeiten können, selber komplett neue 3D-Objekte erstellen und einfach als Download zur Verfügung stellen. Über einen einfach zu benutzenden Editor denken wir noch nach. Die Überlegungen reichen von einfachen Editoren, um Materialien umzufärben und Texturen auszutauschen, bis hin zu einem „Schreinermeister"-Add-on, mit dem man einfach aus Holzbrettern neue Möbel zusammenbaut und lackieren kann."

PC Games: Gibt es bereits Planungen für ein Add-on zu **Singles** – vielleicht mit Nachwuchs und neuen Wohnungen?

Franken: „Ja, momentan stecken wir mitten in Planungen für ein relativ großes Add-on mit neuen Wohnungen, mehr Charakteren, einer spannenden neuen Story, längerem Gameplay, mehreren Locations wie Bar und Supermarkt und einer flotten Dreiecksbeziehung."

PC Games: Was habt ihr euch für **Singles 2** vorgenommen?

Franken: „Viel, aber es ist noch zu früh, um etwas Definitives zu sagen. Wir werden aber etwas weg vom Micromanagement des Alltags gehen und uns hin zu Beziehungen zwischen Menschen bewegen, die du beeinflussen musst. Also eine Art „Simulations-Adventure" mit komplexer Story und dynamischen Missionen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3-
Musik	3+
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	4+
Langzeitmotivation	4-
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Singles weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+

1. Detailreiche Grafik
2. Erotische Komponente
3. Spieler muss konkrete Aufgaben erfüllen
4. Vielfältiges Mobiliar
5. Einfache Steuerung

–

1. Kurze Spieldauer
2. Kaum Motivation nach der Kampagne
3. Zu wenige Handlungsmöglichkeiten
4. Dürftige Story
5. Sehr hardwarehungrig

Die Meinung der PC-Games-Leser:

THOMAS WINKLMEIER, Student aus Regensburg:
„Dem Publisher scheint der prestigeträchtige Release-Termin (Valentinstag) wichtiger gewesen zu sein als ein fertiges Spiel. Das merkt der Spieler an allen Ecken und Enden, bis hin zu offensichtlichen Notlösungen in der Programmierung (Treppe mitten in der Wiese beim Wochenendhaus). Viel Potenzial – leider wurde wenig genutzt."

DOMINIK SCHMITT, Praktikant aus Fürth:
„Die detaillierte Grafik ist ein klarer Pluspunkt von **Singles**. Ob das allerdings die hohen Hardware-Anforderungen rechtfertigt, wage ich doch zu bezweifeln. Auf alle Fälle macht es einen Heidenspaß, die einsamen Herzen zusammenzuführen, wobei die Sexszenen sehr zur Authentizität beitragen."

MATTHIAS SCHMIDT, Student aus Hamburg:
„**Singles** ist genau das Richtige, um nach einem langen Tag ein wenig abzuschalten. Leider ist das Spielziel relativ schnell erreicht und auf Dauer fehlt es etwas an Langzeitmotivation. Die knackigen Cyber-Mädels und -Jungs sind ein wahrer Augenschmaus, da kann das alte **Die Sims** nicht mithalten."

KAI-UWE JENDROSSEK, aus Grünbach:
„Die **Singles** ist eine nette Alternative zu **Die Sims** – allerdings nur eine äußerst kurzweilige. Ist die Einzelspielerkampagne einmal durchgespielt, landet das Spiel schnell in der Ecke. Zu eingeschränkt sind die Handlungsmöglichkeiten der WG-Bewohner. Da entschädigt auch die hübsche Grafik nicht."

Celtic Kings 2 Punic Wars





ANTE PORTAS Die Karthager marschieren mit ihren gefürchteten Kriegselefanten auf.



GROSS An den großen Szenarien hat man eine Stunde oder länger zu knabbern.

Rück- oder Fortschritt? Der Vorgänger setzte auf trendigen Rollenspiel-Mix, Teil 2 auf Taktik-Scharmützel.

Angelehnt an die Schlachten der Punischen Kriege (Sie wissen schon, die mit Hannibal und den Elefanten) kommandieren Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Punic Wars** zwei große und drei kleine Feldzüge lang die Truppen Roms oder die Karthagos. Stellte der Vorgänger vor anderthalb Jahren noch charismatische Helden in den Mittelpunkt rollenspielähnlicher Abenteuer, degradiert **Celtic Kings 2** die Hauptdarsteller zu schlichten Armeeführern. Wohlgemerkt, noch immer mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet und auf der Jagd nach so manchem „Unique Item", agieren diese nun aber schlicht als Soldaten in umfangreichen Echtzeit-Schlachten, die sich ähnlich spielen wie die Skirmish-Missionen eines **Praetorian** oder **Against Rome**. Will heißen, Sie haben gewöhnlich übergreifende strategische Ziele wie die Einnahme wichtiger Häfen, können den Weg dorthin auf den stattlichen Karten aber völlig frei wählen. Neben den Kampagneneinsätzen stehen ein Schlachtengenerator sowie ein feiner Mehrspielermodus zur Verfügung, wo Iberer und Gallier neben Karthagern und Römern ins Feld ziehen. Entgegen der Trends setzt **Punic Wars** auf 2D-Optik, nur das Terrain weist Höhen und Tiefen auf. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Punic Wars ist Echtzeit-Taktik der etwas anderen Art.

Auch der zweite Teil von **Celtic Kings** spielt sich erfrischend anders als die Massenware vom Echtzeit-Fließband, hat aber immer noch mit den gleichen Problemen zu kämpfen wie der Ahne. Allen voran die offen gestalteten Missionen: Eigentlich finde ich es klasse, dass ich mir ähnlich wie in einem Skirmish-Match einen Schlachtplan zurechtlegen muss und frei entscheiden kann, wann ich wen wo attackiere. Das führt in den umfangreichen Szenarien allerdings hin und wieder dazu, dass ich erst auf halbem Weg merke, dass ich mich hoffnungslos verzettelt habe und wohl besser eine andere Angriffsroute genommen hätte – das gibt Abzüge in der B-Note. Weil außerdem die 2D-Technik inzwischen arg angegraut ist, kann ich nur noch eine knappe Empfehlung aussprechen. Wer sich als Zenturio versuchen will, spielt besser **Praetorians**.



TESTURTEIL
Celtic Kings 2

ENTWICKLER Haemimont
ANBIETER Pointsoft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 29.04.2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 600 – 800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

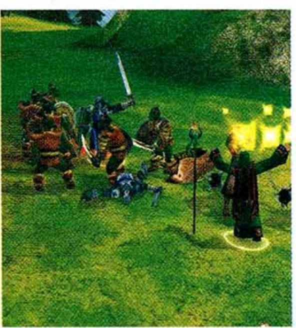
PRO & CONTRA
+ Massenschlachten
+ Rollenspiel-Anteil
+ Geringe Hardware-Anforderungen
− Hakelig animierte 2D-Einheiten
− Undurchsichtige Missionen

GRAFIK	77%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRAETORIANS** oder **AGAINST ROME** mochten.

Battle Mages

Ritter in blechernen Rüstungen herumkommandieren, Orks auf die Nase hauen und vor Feuer speienden Drachen flüchten – das kennen Sie bereits zur Genüge aus **Warcraft 3** und diversen anderen Echtzeit-Strategiespielen. Warum sollten Sie sich also **Battle Mages** kaufen? Zum Beispiel, weil Sie Ihre Truppen lieber in neutralen Städten anheuern anstatt selbst auszubilden, die Nase vom lästigen Basenbau gestrichen voll haben oder es vorziehen, Ihre Mannen zum Lösen rollenspieltypischer Quests stundenlang über Wiesen und durch kahle Wälder zu scheuchen und sie so vor strategischem Schlachtgetümmel bewahren. Sollten diese Punkte nicht auf Sie zutreffen, bleiben Sie doch einfach bei **Warcraft 3** oder einem beliebigen anderen Echtzeit-Strategiespiel. DAVID BERGMANN



ALTBEKANNT Unsere Krieger schlagen sich mit grünen Orks herum.

TESTURTEIL
Battle Mages

ENTWICKLER Targem Games	**ANBIETER** Pointsoft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 29.04.2004
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

63

GRAFIK	71%
SOUND	70%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	67%

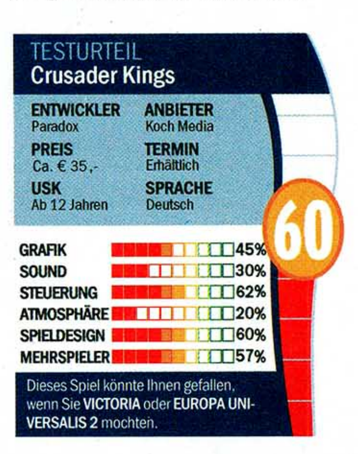
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **LORDS OF EVERQUEST** mochten.

Crusader Kings

Paradox Entertainment macht es Spieletestern nicht einfach. **Crusader Kings** ist der vierte Aufguss von **Europa Universalis 2** und daher ist es schwierig für einen Redakteur, nicht auch den vierten Aufguss des Tests von **Europa Universalis 2** abzuliefern. Denn im Wesentlichen zeichnet sich die Neuauflage durch die gleichen Stärken und Schwächen aus: hohe Komplexität auf der einen, grausige Bedienung auf der anderen Seite. Wenigstens verlief das Bug-Testing diesmal anscheinend erfolgreicher. Für Besitzer von **EU 2**, **Victoria** & Co. ist **Crusader Kings** höchstens deshalb interessant, weil diesmal nicht das Erobern benachbarter Königreiche, sondern ehrenhaftes, frommes Herrschen im Vordergrund steht. Wer allzu aggressiv vorgeht, riskiert Aufstände oder Kirchenzorn. RÜDIGER STEIDLE



GROSS-SPAETZLELAND Sie regieren Königreiche oder kleine Fürstentümer.



TESTURTEIL
Crusader Kings

ENTWICKLER Paradox	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

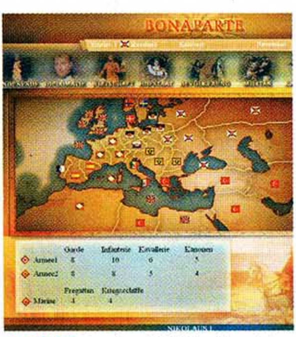
60

GRAFIK	45%
SOUND	30%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	57%

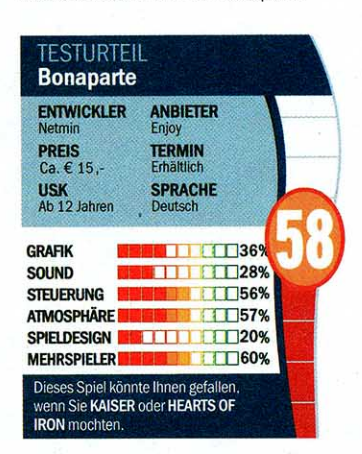
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VICTORIA** oder **EUROPA UNIVERSALIS 2** mochten.

Bonaparte

Napoleon Bonaparte: Französischer Kaiser, kleinwüchsiger Narziss und unfreiwilliger Namensgeber für ein rundenbasiertes Strategiespiel. Selbiges besticht entgegen anders lautender Aussagen des Packungstextes nicht durch „atemberaubende Graphik", sondern vielmehr durch triste Menüs. Bis zu fünf Spieler balgen mit fünf Nationen von Großbritannien über Frankreich bis Russland um die politische Vorherrschaft. Dazu klicken sie sich durch Diplomatie- und Militär-Bildschirme, kurbeln die heimische Wirtschaft an oder unterdrücken das Proletariat. **Bonaparte** ist ein zugegebenermaßen einsteigerfreundliches Strategiespiel, das Profis jedoch gnadenlos unterfordert und auch Neulinge recht bald langweilt. Interessierte greifen zu **Victoria** oder **Hearts of Iron**. DAVID BERGMANN



ATTACKE Der Angriffsbildschirm ist die Schokoladenseite von Bonaparte.



TESTURTEIL
Bonaparte

ENTWICKLER Netmin	**ANBIETER** Enjoy
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

58

GRAFIK	36%
SOUND	28%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	60%

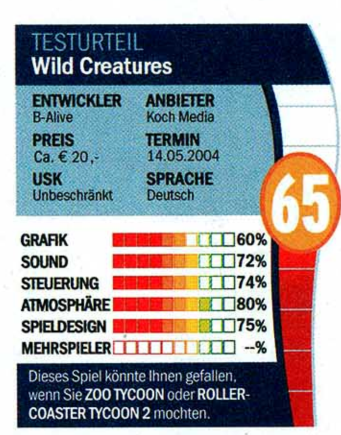
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KAISER** oder **HEARTS OF IRON** mochten.

Wildlife Park: Wild Creatures

Im Add-on des Tierpark-Simulators werden Sie in zehn neuen Missionen zum Gen-Experten: Per Rückzüchtung holen Sie 15 längst ausgestorbene Tiergattungen ins Leben zurück und bilden so DIE Attraktion schlechthin. Da schlendern dann beispielsweise Mammuts durchs 2D-Gehege. Auch ins Zusatzpaket eingeschnürt wurden: erweiterte Zoom-Stufen für mehr Übersicht und zusätzliche Bauoptionen. Revolutionär sind die neuen Features nicht, ein Update für die mittlerweile baufällige Grafik etwa wäre dringender nötig gewesen als neue Musikinstrumente für die Menschenaffen. Weil sich aber nichts verschlechtert hat, gibt's für Spieler des Originals eine Kaufempfehlung. THOMAS WEISS



VERALTET Optisch hat sich nichts getan, die Änderungen liegen im Detail.



TESTURTEIL
Wild Creatures

ENTWICKLER B-Alive	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** 14.05.2004
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

65

GRAFIK	60%
SOUND	72%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON 2** mochten.

Release: Mai 2004

PROJECT FREEDOM

3D-Action-Space-Shooter

- 21 spektakuläre Missionen
- Gigantische 3D Grafik
- Bombastische Effekte
- Spannende Story mit überraschenden Wendungen
- Viele Raumschiff-Upgrades
- Stundenlanger, action-geladener Spielspaß!










Mehr Infos im Internet: www.city-interactive.com



Battlefield Vietnam

Battlefield Vietnam hat das schwere Erbe des populären Vorgängers erfolgreich angetreten. Die Reaktionen der Community waren fast durchweg positiv. Zu den beliebtesten Neuerungen zählen die Hubschrauber, die für mehr Spieldynamik sorgen, sowie der atmosphärische Soundtrack. Bemängelt wird vor allem der quasi nicht vorhandene Einzelspielermodus, auch über die hohen Hardwareanforderungen klagt so mancher **Vietnam**-Veteran. Davon abgesehen verleihen die PC-Games-Leser dem Multiplayer-Shooter gute bis sehr gute Noten.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Wir konzentrieren uns auf den Mehrspieler-Part."

PC Games: Was gefällt dir selbst an **Battlefield Vietnam** am besten?

Marini: „Das Mittendrin-Gefühl – der heilige Gral des Spieldesigns" (lacht)

PC Games: Und was vermisst du am meisten? Nicht alle versprochenen Features sind tatsächlich im Spiel gelandet ...

Marini: „Stimmt, aber darunter ist eigentlich nichts, dem ich persönlich eine Träne nachweine. Es gibt ein paar Ideen, für die keine Zeit mehr war. Wir überprüfen gerade, welche davon wir noch in Patches oder anderweitig verwerten können."

PC Games: Welche Features plant ihr denn für die Zukunft?

Marini: „Das ist noch nicht entschieden. Wir denken gerade über viele Möglichkeiten nach – im Gespräch sind unter anderem ein Spectator-Mode und Voice-over-IP, aber ich kann noch nichts Definitives verraten."



A.J. MARINI ist Produzent von Battlefield Vietnam.

PC Games: Warum gab's keinen richtigen Singleplayer-Modus? Ist der vielleicht für ein Update angedacht?

Marini: „Das ist eine Frage des Fokus. **Battlefield Vietnam** ist ein Multiplayer-Spiel. Es geht um Teamwork, um Kooperation, nicht um ein simples Deathmatch. Um das in einer Solo-Kampagne richtig rüberzubringen, hätten wir viel Zeit investieren müssen und damit weniger Zeit für den Mehrspielermodus gehabt. Darauf wollten wir uns nicht einlassen."

PC Games: Zweiter Weltkrieg, Vietnam ... welches Szenario kommt als Nächstes? Der Erste Weltkrieg? Desert Storm?

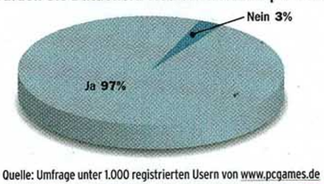
Marini: „Wir planen momentan, ein paar Söldner anzuheuern, damit sie ein kleines Scharmützel für uns anzetteln. Wenn sich das als interessant herausstellt, nehmen wir das." (lacht)

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	1
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	2+
Mehrspielermodus	1

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Battlefield Vietnam weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Helikopter
2. Authentischer Soundtrack
3. Packende Atmosphäre
4. Mittendrin-Gefühl
5. Ausgefeiltes Leveldesign

–
1. Pseudo-Solo-Modus
2. Nicht optimale Bot-KI
3. Hohe Hardwareanforderungen
4. Balancing-Schwächen
5. Wenig Neues

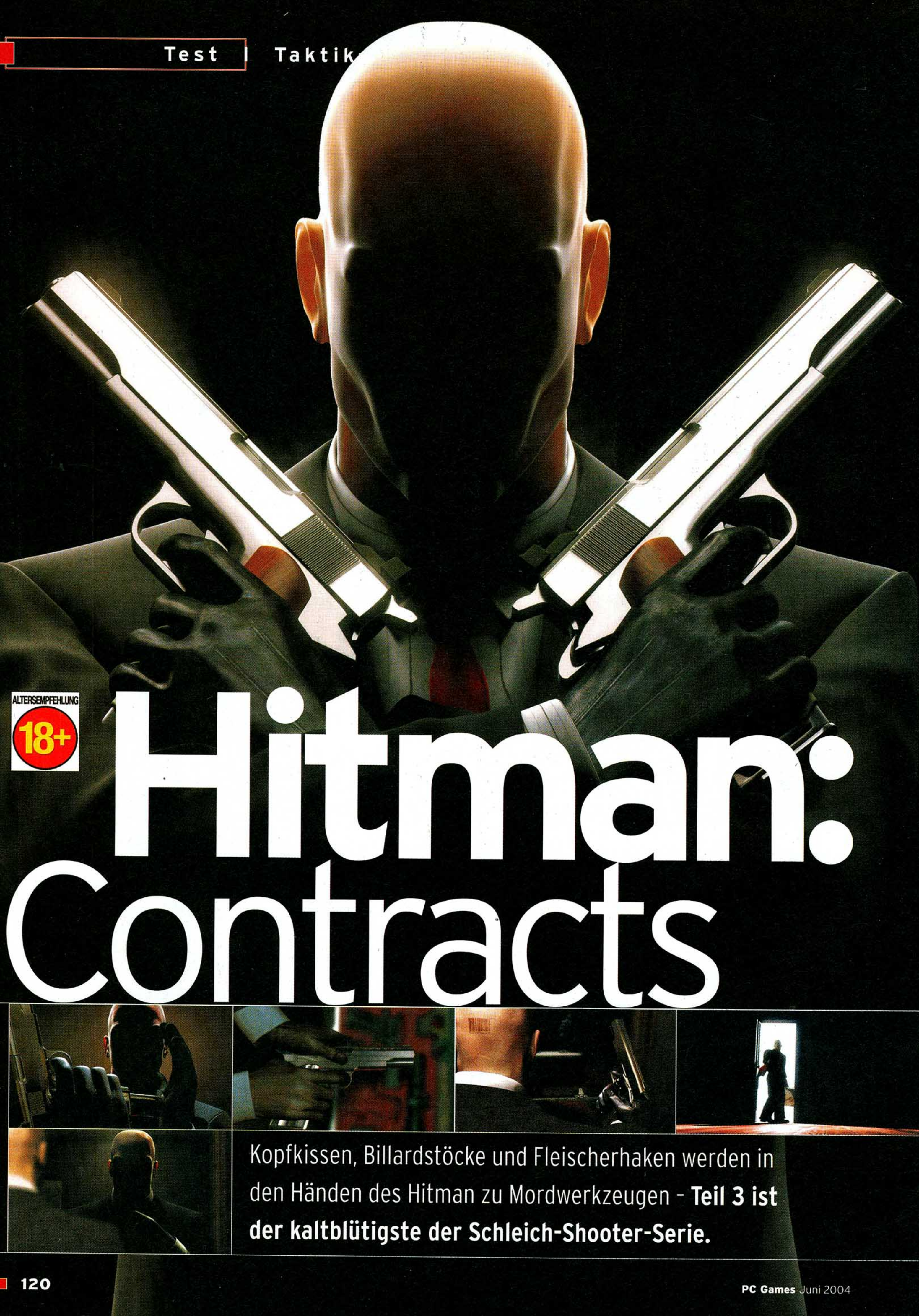
Die Meinung der PC-Games-Leser:

ULF HÜBNER, Wernigerode:
„Eindeutig besser als der Vorgänger! Negativ fallen lediglich die hohen Systemanforderungen und die schwache Bot-KI im Solo-Modus auf. Aber wer Multiplayer-Shooter liebt, wird mit diesem Spiel glücklich werden. Es gibt nichts Cooleres, als in einem Hubschrauber zu den Rhythmen der Vietnam-Ära über die Baumwipfel der Dschungelhölle zu fliegen."

SASCHA LIEBES, München:
„Je länger ich spiele, desto besser finde ich **Battlefield Vietnam**. Man merkt mit der Zeit, dass da doch mehr drinsteckt als nur neue Grafik. Beispielsweise sind Infanterieduelle nun viel wichtiger, weil es einfach mehr Deckung gibt. Da sind Panzer nicht mehr so übermächtig wie im Vorgänger."

HENNING DEUTSCH, Hahn:
„Ich hatte eigentlich gehofft, dass Electronic Arts die unrealistische Spielphysik verbessern würde. Es kann doch nicht angehen, dass Panzer meterweit durch die Luft fliegen, wenn sie getroffen werden. Auch das Fahrverhalten ist nicht immer nachvollziehbar. Es wäre schön, wenn die Entwickler das mit einem Patch überarbeiten würden."

JENS SCHENK, Wiesbaden:
„Ich finde es schade, dass letztendlich doch nicht alles umgesetzt wurde, was man versprochen hat. Die Singleplayer-Kampagne interessiert mich zwar nicht so sehr, aber für den Mehrspieler-Teil wären beispielsweise neue Spielmodi schon cool gewesen. Aber was beschwere ich mich, **Battlefield** ist auch so beinahe perfekt."



Hitman: Contracts

Kopfkissen, Billardstöcke und Fleischerhaken werden in den Händen des Hitman zu Mordwerkzeugen – **Teil 3 ist der kaltblütigste der Schleich-Shooter-Serie.**

Das Profikillergeschäft boomt. Sam Fishers letzter Auftrag ist gerade erst überstanden, da beginnt die Schicht seines Kollegen: des Hitman. Der dritte Teil des Taktik-Shooters gleicht seinen Vorgängern spielerisch fast bis aufs Bit, doch der Kontext ist ein anderer. Bislang war der Hitman ein düsterer Held, der Terroristen ausknipst und die Welt vor Schlimmem bewahrt. Das ist nun anders. Es werden keine großen, zusammenhängenden Geschichten mehr erzählt. Vielmehr steht der Killer als Person im Mittelpunkt. Rasmus Højengaard, Level-Designer bei IO Interactive, sagt dazu unmissverständlich: „Ich denke, viele Spieler scheren sich einen Dreck um die Hintergrundgeschichte." Die Zeit der Reflexion ist angebrochen.

Das Spiel beginnt mit dem Kunstgriff der Rückblenden, den Filme (**Forrest Gump**) und mittlerweile auch Spiele (**Tomb Raider 5: Die Chronik**) gerne verwenden: Der Hitman liegt nach einem unglücklichen Schusswechsel angeschlagen in einem Pariser Hotelzimmer. Während sich sein Anzug mit Blut vollsaugt, läuft sein Kahlkopf auf Hochtouren: Wie ist es nur so weit gekommen? Im Delirium entstehen zwölf Flashbacks, die sich wie ein Teppich zur Ausgangssituation ausrollen. Diese Erinnerungen spielen Sie nach.

Offenes Missionsdesign

Was haben der Hitman und das Schaf Dolly gemeinsam? Beide sind das Ergebnis eines Klonversuchs. Doch während Dolly friedlich meckernd übers Gras bummelte, verdient sich der Hitman seinen Lebensunterhalt als Profikiller: In seinen Genen schlummert Kaltblütigkeit. Das Copyright darauf erhebt sein Schöpfer Dr. Orthmeyer, der in einer ukrainischen Nervenklinik experimentiert. Genauer, experimentierte. Denn in Teil 1 bereitete der Hitman, dessen Codename die Nummer 47 ist, seinem Erschaffer ein Ende. Was danach geschah, erleben Sie jetzt. Der Auftrag lautet: Nichts wie raus aus der Klinik!

Während man Ihnen die Kontrolle über 47 überlässt, blitzt Blaulicht am Fenster – die Polizei ist hinter Ihnen her! Als Sie durch die Gänge der Irrenanstalt stapfen, dringt die Spezialeinheit allmählich ins Gebäude ein. Sie bahnen sich einen Weg zum Ausgang, weichen draußen den Suchscheinwerfern aus und verschwinden mit dem Fluchtfahrzeug. Das klingt simpel, ist aber wegen

Wussten Sie schon, dass ...

... der hervorragende Soundtrack zu **Hitman: Contracts** von Jesper Kyd komponiert wurde, der bereits 22 andere Spiele vertonte, darunter **MDK 2**?

... sich die **Hitman**-Serie weltweit millionenfach verkaufte (einschließlich der Konsolenversionen)?

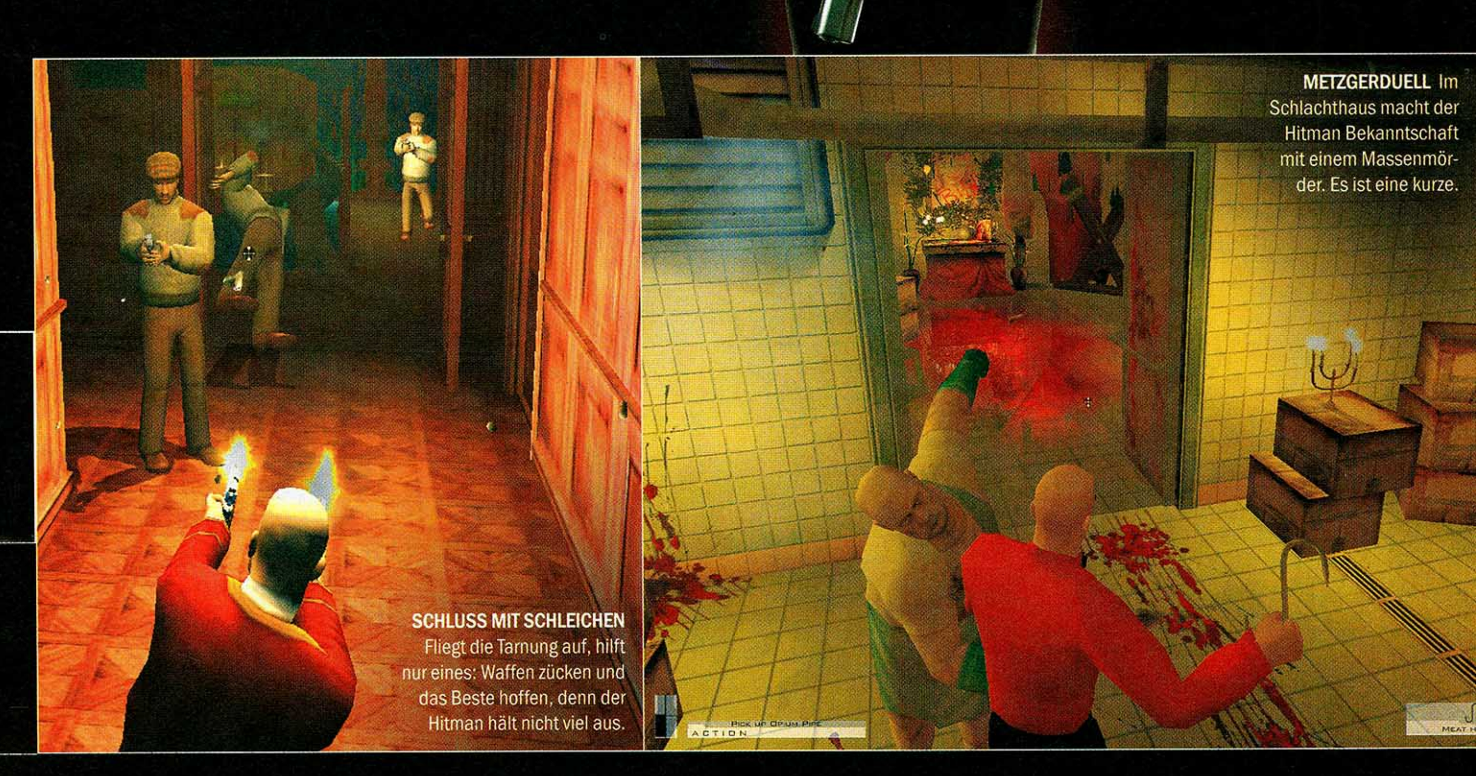
... Publisher Eidos das Entwicklerstudio IO Interactive aufkaufte und die Hersteller bereits an einem vierten **Hitman**-Teil arbeiten?

... dass IO-Level-Designer Thor Frølich sich nicht traut, **Hitman: Contracts** wegen des brutalen Inhalts seiner Mutter zu zeigen?



Der Hitman:

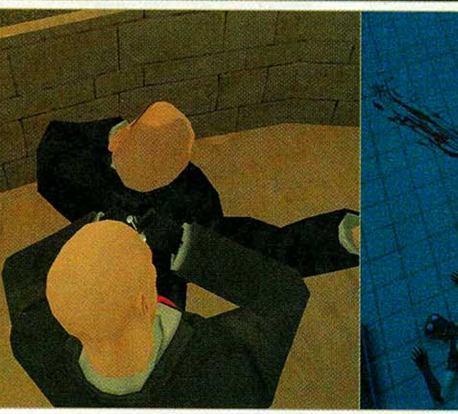
Der Hitman ist ein Produkt des Genforschers Dr. Orthmeyer. Der führte in einer ukrainischen Nervenklinik Experimente durch, deren Ziel es war, den natürlichen Alterungsprozess aufzuhalten. Im Zuge der Forschungen fand er heraus, wie man einen Menschen schafft, dessen Gene sich aus denen der fiesesten und cleversten Verbrecher weltweit zusammensetzen – der Hitman geboren. Er trägt den Codenamen 47, weil er der 47. Klon Orthmeyers ist. Nach seiner Erschaffung widmete sich der Hitman der einzigen Beschäftigung, die ihm Spaß macht, denn er besitzt keine Freizeit-Gene: der des Profikillers.



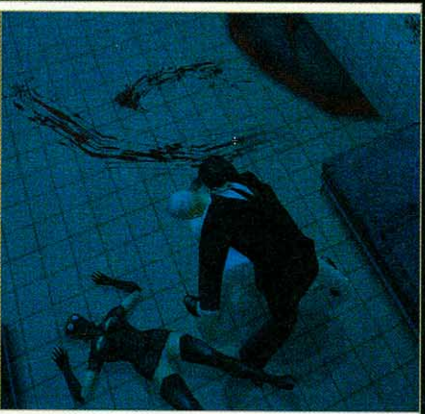
SCHLUSS MIT SCHLEICHEN Fliegt die Tarnung auf, hilft nur eines: Waffen zücken und das Beste hoffen, denn der Hitman hält nicht viel aus.

METZGERDUELL Im Schlachthaus macht der Hitman Bekanntschaft mit einem Massenmörder. Es ist eine kurze.

Die unkonventionellen Waffen eines Profikillers



Klaviersaite
Der Hitman benutzt die Klaviersaite nicht zum Musizieren, sondern zum lautlosen Töten.



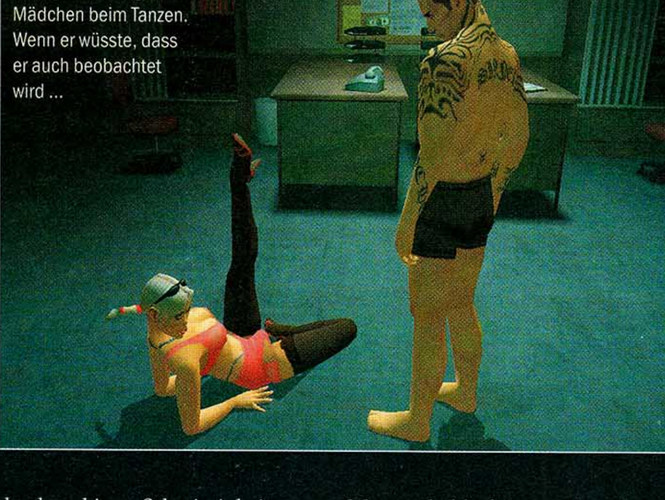
Fleischerhaken
Mit dem Fleischerhaken zieht der Hitman seine Opfer hinter sich her und wirft sie dann zu Boden.



Billardstock
Manche benutzen ihn zum Spielen, doch der Hitman hat keine Freizeit-Gene: Er ist Totschläger.



Betäubungsspritze
Stillhalten, tut auch gar nicht weh: Die Betäubungsspritze gehört zu den harmlosen Waffen.



BLICKFANG Ein Gauner beobachtet gerne Mädchen beim Tanzen. Wenn er wüsste, dass er auch beobachtet wird ...

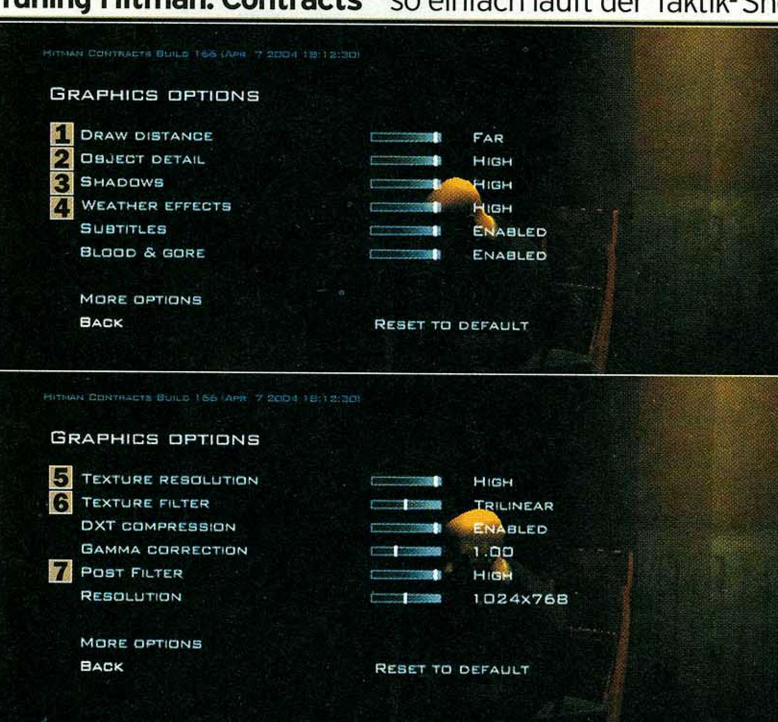
des knackigen Schwierigkeitsgrades eine Odyssee: Der Schauplatz erstreckt sich über vier Stockwerke, in denen etliche Überwachungskameras ihre Arbeit verrichten. Hinzu kommen die Polizisten, die mit geladenem Sturmgewehr um Ecken spähen.

Wie Sie vorgehen, bleibt Ihnen überlassen: Im Outfit eines Wärters ließe sich zumindest auf die Distanz der Schein wahren, jemand anders zu sein. Die Polizeiuniform hingegen würde auch aus der Nähe ausreichend täuschen. Vergessen Sie aber nicht, die leblosen Körper zu verstecken, nachdem Sie ihrer Montur habhaft geworden sind. Sonst ist schnell das Chaos los. Oder Sie pfeifen auf Verkleidungen und ballern sich im Patientenkittel durch die Anstalt. Sie entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen. Einen richtigen oder falschen Pfad gibt es nicht, **Hitman: Contracts** trennt nur zwischen einfach und schwer.

Infiltrieren und intrigieren

Nummer 47 ist ein echter Weltenbummler: Neben Holland, England, Ungarn und China bereist er im Verlauf des Spiels auch Sibirien. Dort haben sich Terroristen in einer zur

Tuning Hitman: Contracts – so einfach läuft der Taktik-Shooter auf Ihrem Rechner schneller!



DAS MENÜ „GRAPHICS OPTIONS" VON HITMAN: CONTRACTS

1 Draw Distance: Bei weniger als 1.333 MHz sollten Sie die Sichtweite auf „Near" reduzieren, um flüssig spielen zu können.

2 Object Detail: Gibt an, ob Objekte und Figuren auch auf Entfernung mit der höchsten Detailstufe dargestellt werden – bei einer CPU mit 1.000 MHz auf „Medium" senken.

3 Shadows: Die Berechnung der Schatten fällt der CPU zu. Wählen Sie „Medium" ,um schon mit 1.000 MHz flüssig zu spielen.

4 Weather Effects: Der permanente Dauerregen beansprucht die Grafikkarte sehr stark. Bei einem Beschleuniger der unteren beiden Klassen schalten Sie diesen Effekt ab.

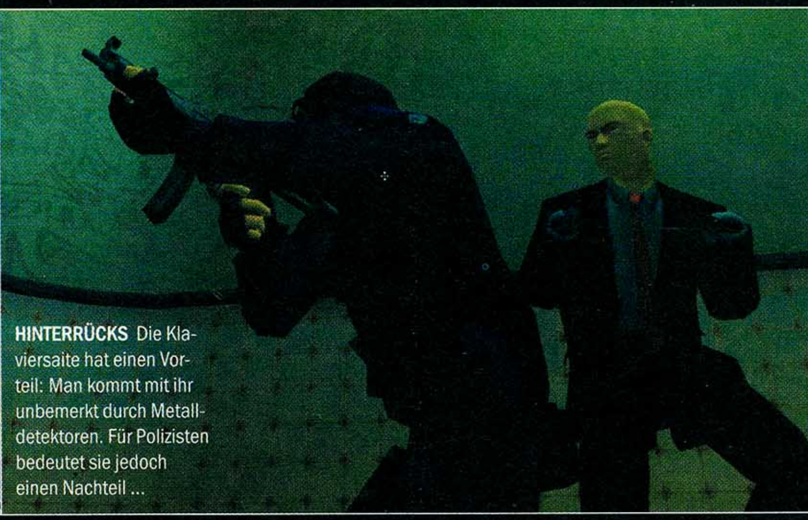
5 Texture Resolution: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Auch mit einer leistungsschwachen Grafikkarte sollten Sie stets die höchste Stufe wählen.

6 Texture Filter: Setzen Sie diese Einstellung grundsätzlich auf „Trilinear". Bei bilinearer Filterung ist der Übergang von nahen, detaillierten zu entfernten, unscharfen Texturen sehr störend.

7 Post Filter: Dieser Unschärfe-Effekt braucht enorm viel Grafikkarten-Power. Wenn Sie die Einstellung deaktivieren, wird die Performance beinahe verdoppelt und Sie können bereits mit einer FX 5200 Ultra spielen.



DIE ANDERE ART Wenn alle Stricke reißen, zücken Sie das Sturmgewehr und gehen frontal vor.



HINTERRÜCKS Die Klaviersaite hat einen Vorteil: Man kommt mit ihr unbemerkt durch Metalldetektoren. Für Polizisten bedeutet sie jedoch einen Nachteil ...

Waffenfabrik umfunktionierten U-Boot-Basis eingenistet. Drinnen entsteht eine nukleare Bombe, die ein Gauner namens Fabian für einen Anschlag braucht. Der Hitman macht daraufhin, was er am besten kann: Er dringt in die Basis ein, erledigt Fabian samt Handelspartner und sprengt zuletzt alles in die Luft. Sie können den Auftrag mit gezückter Kanone bestreiten und sich gegen eine Übermacht von Wachposten durchsetzen. Doch das ist weder elegant noch einfach.

Richtige Auftragskiller sind schlauer: Sie mischen dem Gauner Abführmittel ins Essen und lauern ihm anschließend hinter der Badezimmertür auf. Dort stellen Sie nach erledigter Arbeit fest, dass Ihnen das Outfit des Terroristen wie angegossen passt. Dann noch die Kapuze über die Glatze ziehen und fertig ist die Maskierung, die Ihnen Tür und Tor der Basis öffnet. Der Rest ist ein Kinderspiel: den Kontakt in der Küche ausfindig machen, die Sprengsätze aktivieren, mit dem Flugzeug abdüsen. Wer Missionen immer auf diese Art und Weise löst, freut sich in der abschließenden Einsatzbesprechung über eine gute Wertung. Balsam für die Eitelkeit. Je höher der Bodycount, desto schlechter fällt das Ergebnis aus. Nachteile entstehen dadurch aber keine.

Beim Planen der Missionen helfen ein Nachtsichtgerät und ein Feldstecher, mit dem Sie weit entfernte Situationen abschätzen. Wichtiger noch ist die Karte, die sich jederzeit einblenden lässt. Darauf erfahren Sie nicht nur den möglichen Aufenthaltsort Ihrer Zielpersonen, sondern Sie informieren sich auch über Zivilisten, Ausgänge, Fluchtwege und andere Verstecke. Weil die Areale in **Hitman: Contracts** sehr verzwickt ausgefallen sind, sind die Blaupausen von unschätzbarem Wert.

Kreativität im Job

In einer Mission dringen Sie ins Anwesen von Lord Beldingford ein. Der liegt gerade im Bett und schnarcht nichts ahnend. Während Sie im Schlafzimmer herumschleichen, fällt Ihr Blick auf ein unbenutztes Kopfkissen ... den Rest können Sie sich ja denken. Auch der Ganove Fritz Fuchs fällt der Kreativität von Nummer 47 zum Opfer: Als die Zielperson aus dem Pool steigt und in Richtung Sauna geht, nehmen Sie die Verfolgung auf. Sobald Herr Fuchs die Sauna betritt, stellen Sie von außen fest, dass der Raum auch als XXL-Ofen

TUNING-TIPPS

Auch der dritte Teil der **Hitman**-Reihe wird von der **Glacier**-Engine in Szene gesetzt. Auffälligste Neuerung gegenüber den Vorgängern ist die Einstellung „Post Filter". Aktiviert man diesen Effekt, wird ähnlich wie bei **Deus Ex: Invisible War** die Spielwelt ab einer gewissen Entfernung unscharf dargestellt. Dadurch wirkt **Hitman: Contracts** zwar ungewöhnlich surreal, läuft jedoch auch wesentlich langsamer. Bei der höchsten Stufe benötigen Sie eine Grafikkarte der obersten Leistungsklasse, um in 1.024x768 flüssig zu spielen. Die mittlere Einstellung unterscheidet sich nur geringfügig von der höchsten Darstellungsqualität. Wenn Sie den „Post Filter" abschalten, verdoppelt sich die Geschwindigkeit nahezu und Sie können bereits mit einer Geforce FX 5200 Ultra spielen. Da der Unschärfe-Effekt über Pixel-Shader erzeugt wird, können DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) diesen nicht darstellen. Zudem sollten Besitzer einer 3D-Platine der unteren beiden Leistungsklassen den permanenten Regen („Weather Effects") abschalten. Wer eine Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro besitzt, kann zweifache Kantenglättung aktivieren.

Prozessor-Schonkost

Wie für Konsolen-Umsetzungen üblich, spielt der verwendete Prozessor bei der Performance nur eine untergeordnete Rolle. Mit 1.600 MHz sind Sie bereits auf der sicheren Seite. Wenn Sie nur über eine CPU mit 1.000 MHz verfügen, können Sie ebenfalls flüssig spielen – reduzieren Sie dazu einfach die Einstellung „Draw Distance" auf „Near" und setzen Sie die „Shadows" auf „Medium". Die Schalter „Texture Resolution" und „Texture Filter" haben nur geringen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – wählen Sie „High" und „Trilinear". DANIEL MÖLLENDORF



STURMANGRIFF: Der Unschärfe-Effekt („Post Filter") und der heftige Schneefall verstärken die beklemmende Atmosphäre.

LAUES LÜFTCHEN: Der Wetter-Effekt ist verschwunden und die Umgebung wird auch auf große Entfernung noch scharf dargestellt.

Um Hitman: Contracts in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.600 MHz.
- ☐ 512 MB RAM.
- ☐ Radeon 9800.

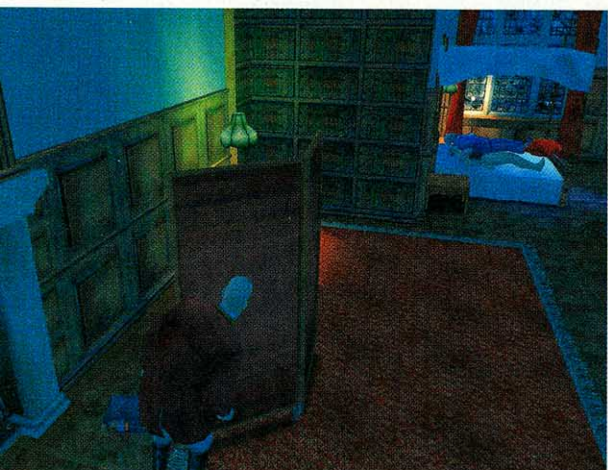
Mit 1.000 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ bei „Draw Distance" den Wert „Near" auswählen.
- ☐ die Einstellung „Shadows" auf „Medium" herabsetzen.
- ☐ für „Weather Effects" „Disabled" einstellen.
- ☐ bei „Post Filter" „Disabled" wählen.

Mit 1.500 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5700 Ulra sollten Sie:
- ☐ bei „Draw Distance" den Wert „Normal" auswählen.
- ☐ die Einstellung „Shadows" auf „High" setzen.
- ☐ für „Weather Effects" „Medium" einstellen.
- ☐ bei „Post Filter" „Disabled" wählen.

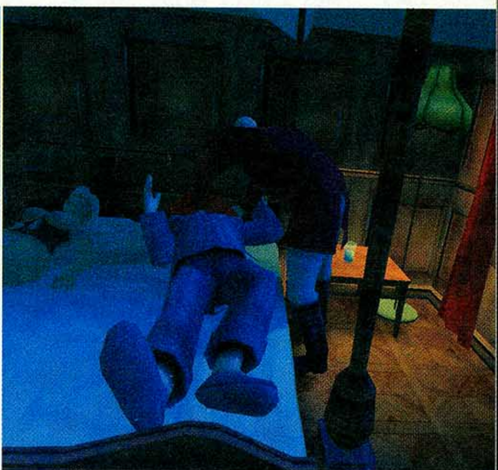
Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 sollten Sie:
- ☐ bei „Draw Distance" den Wert „Far" auswählen.
- ☐ die Einstellung „Shadows" auf „High" setzen.
- ☐ für „Weather Effects" „High" einstellen.
- ☐ bei „Post Filter" „High" wählen.

Der Alltag eines Auftragskillers

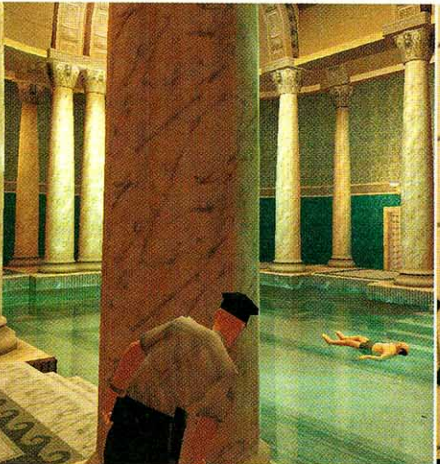
Natürlich ist es möglich, einfach die Kanone zu ziehen und zu schießen, wenn Ihnen die Zielperson vors Fadenkreuz kommt. Doch **Hitman: Contracts** bietet weitaus mehr und sehr viel kreativere Möglichkeiten, einen Einsatz abzuschließen. Drei davon präsentieren wir Ihnen hier.



Beobachtungsphase: Lord Beldingford schläft friedlich
Lord Beldingford mag harmlos aussehen, doch er ist ein Kidnapper. Der Hitman wurde beauftragt, ihn aus dem Verkehr zu ziehen. Wir beschließen, uns nachts an sein Bett heranzuschleichen ...



Aktionsphase: Lord Beldingford stirbt schrecklich
In der Nähe des Bettes liegt ein Kissen, das uns dabei behilflich ist, diesen Auftrag leise auszuführen. Die Wachen an der Tür und auch seine Frau merken nichts.



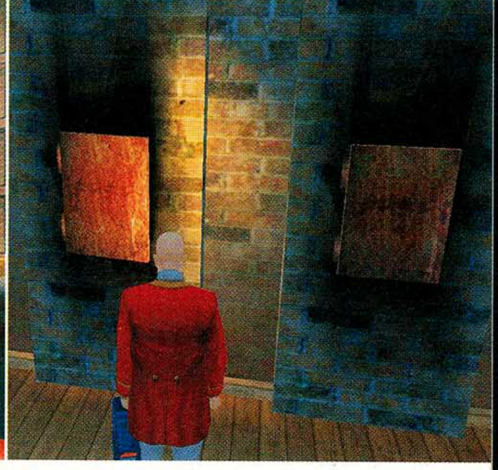
Beobachtungsphase: Das Opfer im Pool
Der Hitman besucht ein Hotel, in dem sich ein Terrorist aufhält. Der lässt sich gerade im Poolwasser treiben, während wir unbemerkt um die Säule spähen.



Aktionsphase: In die Sauna gesperrt
Als das Opfer die Sauna betritt, schließen wir die Tür von außen – und drehen die Temperatur hoch. Anschließend schauen wir zu, wie das Opfer in Panik verfällt. Durchs Fenster sagen wir leise „Servus".



Beobachtungsphase: Beldingford Junior amüsiert sich am Kamin
Papa Beldingford weilt bereits nicht mehr unter den Lebenden, jetzt kümmert sich der Hitman um den Sohnemann. Wir könnten den Whiskey in der Küche vergiften, entscheiden uns aber stattdessen für ein größeres Feuerwerk ...



Aktionsphase: Der Raum explodiert
Mit einem Benzinkanister ausgestattet steigt der Hitman aufs Dach, wo er seine Ladung in den Schornstein kippt. Sofort entsteht eine gewaltige Explosion.

funktioniert. Kurz: In **Hitman: Contracts** sind Sie Meister der Zweckentfremdung. Sämtliche Gegenstände verwandeln sich in den Händen des Hitman zu Mordwerkzeugen.

Neben ausgefallenen Utensilien wie Billardstöcken, Kopfkissen, Fleischerhaken, Klaviersaite und Betäubungsspritze hantieren Sie auch mit richtigen Schusswaffen. Das Arsenal ist außerordentlich üppig ausgefallen: Da sind die Desert Eagle, das M4- und AK74-Sturmgewehr, ein Dragunov- und PGM-Scharfschützengewehr, die MP9-Maschinenpistole, eine Mini-Uzi mit integriertem Schalldämpfer, eine abgesägte

Viele der Levels erwecken einen grotesken Eindruck, der dem Spiel einen Horror-Touch verleiht.

Schrotflinte oder die beiden klassischen Silverballer-Pistolen, die der Hitman wie ein Action-Held in einem John-Woo-Film beidhändig bedient.

Wer sich am Schauplatz Hongkong genauer umsieht, entdeckt sogar ein Lager, in dem eine schwere Schnellfeuerkanone verstaut ist. Wenn das kein Argument ist, eine Mission mal zu lösen, als würde man **Max Payne 2** und keinen Schleich-Shooter spielen! Zum Schießen dürfen Sie übrigens in die First-Person-Ansicht wechseln; das erleichtert es, zu zielen. Mehr Übersicht beim Schleichen bietet die Verfolgerperspektive: Mit der Maus die Perspektive drehen, mit der Tastatur nach links und rechts ausweichen.

Ungeschminkt und düster

Nachts in England: Ein Sturm wütet, es regnet stark. Ähnlich in Sibirien, wo heftiger Wind die Schneeflocken fast waagrecht sausen lässt. Egal wo sich der Hitman aufhält – stets herrscht ein Wetter, bei dem eine Glatze als Frisur nur vorteilhaft sein kann. Und fast immer ist die Außenumgebung in Sam-Fisher-kompatible



BEMI

first in service



NVIDIA GeForce FX Hardware und Software
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

Wer kann da schon cool bleiben?

AMD 64 Athlon

chiliGREEN Experience WX W

AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ mit HyperTransport™ Technologie*

Der einzige Windows® kompatible 64 BIT PC-Prozessor

chiliGREEN Experience WX W AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ • 1024MB DDR-RAM • 200GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5900 TV-out/DVI VGA 128MB • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 4 x USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur und Wheel Maus • DVD Player, Brennersoftware • Microsoft® Works 7.0 • 2 Jahre Pick-up-Garantie

*Die Prozessorarchitektur arbeitet mit 2,0 GHz

1199.-€

mit BEMI Card **30.-€** monatliche Mindestrate*

- 200GB Festplatte
- 1024 MB DDR-RAM
- 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner
- NVIDIA GeForce FX 5900 128 MB mit TV-out/DVI
- 7-1 Cardreader
- Windows® XP Home
- Microsoft® Works 7.0

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE



chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

U.S.Robotics — **Wireless Turbo Access Point & Router 100 Mbps**
+ Wireless Turbo PC Card 100 Mbps

Die Wireless Turbo PC-Card von US Robotics mit integrierter Accelerator-Technologie ist die ideale Wireless-Lösung für Ihren Laptop. Versenden und empfangen Sie Daten mit einer Übertragungsgeschwindigkeit, die der einer 100 Mbps Verbindung entspricht.

Dieser leistungsfähige Wireless Access Point Router vereint 4 Produkte in einem Gerät:

- 802.11g Wireless Turbo Access Point
- Router
- Ethernet-Switch mit 4 Anschlüssen
- Erweiterte Firewall

159,90 €

Wireless Turbo Multi Funktion Access Point 100 Mbps

- Ideal als Verbindungskomponente zwischen verdrahteten und Wireless-Netzwerken
- Anpassbare Lösungen dank Unterstützung mehrerer Betriebsmodus-Arten

149,90 €



Tastatur LightBoard Compact Alu Edition, Silber



49,90 €

Jetzt kaufen, später bezahlen – die BEMI Card 0 % Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. *Bei allen teilnehmenden Partnern

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656• **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12277 Berlin Tel.: 01805 / 684373646 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB-Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D-25746 Heide Tel.: 04817889301 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Handelsagentur** D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH i.G.** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982716 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 12 Missionen
- Verfolger- und Ego-Perspektive
- Glacier-Engine
- Unterschiedliche Lösungswege
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Die deutsche Stimme von Wesley Snipes für Hitman
- Deutsche Version ist unzensiert
- Integriertes Tutorial

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Hitman 2, Splinter Cell, Mafia, No One Lives Forever
Entwickler:	IO Interactive
Vom gleichen Entwickler:	Freedom Fighters, Hitman 2: Silent Assassin
Publisher:	Eidos
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers :	040-30633400 (Ortstarif)
Offizielle Website:	www.hitmancontracts.com
Website des Publishers :	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.ioi.dk/
Beste Fansite:	www.hitman-2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-839572 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	30. April 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Handbuch, 2 CDs, Lösungsbuch-Flyer
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb

	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Hitman 2: Silent Assassin	Hitman: Contracts	Pro & Contra
GRAFIK	**90**	**70**	**71**	+ Realistische, stimmungsvolle Schauplätze + Ordentliche Animationen − Unzeitgemäße Partikel-Effekte − Niedrig aufgelöste Texturen − Allgemein veraltete Engine
Detailreichtum Spielwelt	91	72	72	
Detailreichtum Objekte	90	78	78	
Vielfalt der Spielwelt	90	77	80	
Animation der Objekte	89	77	77	
Effekte	90	65	65	
SOUND	**91**	**90**	**90**	+ Gelungene deutsche Synchronisation + Passender, professionell produzierter Soundtrack + Figuren reden in Original-Ländersprache
Musik	90	92	92	
Soundeffekte	89	87	87	
Stimmen/Kommentar	90	90	90	
STEUERUNG	**89**	**85**	**85**	+ Zwei Perspektiven möglich + Entspricht dem gängigen Genre-Standard
Bedienungskomfort/Navigation	90	85	85	
Präzision der Steuerung	89	85	85	
Übersichtlichkeit/Perspektive	83	85	85	
ATMOSPHÄRE	**92**	**80**	**81**	+ Coole, düstere Story + Gut inszenierte Zwischensequenzen + Passende **Hitman**-Dialoge + Schwarzer Humor − Karge Grafik stört die Atmosphäre etwas
Spannung/Überraschungen	90	82	83	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	95	87	87	
Story/Dialoge/Kommentare	91	82	82	
Inszenierung	90	80	80	
SPIELDESIGN	**90**	**82**	**82**	+ Abwechslungsreiche Missionen + Viele Lösungsmöglichkeiten + Extrem umfangreiches Waffenarsenal + Komplexes, realistisches Level-Design − Limitierte Spielstände − Vereinzelte KI-Aussetzer
Komplexität/Spieltiefe	88	88	88	
Einsteigerfreundlichkeit	86	77	77	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	80	81	
Verhalten der Computergegner	85	78	78	
Innovation	86	80	65	
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**–**	**–**	
Abwechslung der Spielmodi	45	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten	70	-	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 05/04	PCG 11/02	PCG 06/04	
WERTUNG:	**90**	**81** (Abgewertet)	**84**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die ersten Missionen sind surrealer als die, die man vom Vorgänger her kennt. Die Neugier wächst!



2 Mission 3 ist eine klassische **Hitman**-Mission – hier wird einem die angestaubte Grafik richtig bewusst.



3 Die Einsätze sind abwechslungsreich und voller schwarzem Humor. Der Schwierigkeitsgrad fordert.



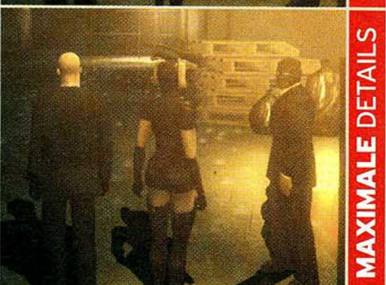
4 Am Ende muss der Hitman komplexe, zusammenhängende Aufgaben lösen, die bis zuletzt spannend bleiben.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



MINIMALE DETAILS





PROZESSOR

MINIMALE DETAILS
MHz 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS
MHz 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS
MHz 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Bei **Hitman: Contracts** kommt die bereits aus den beiden Vorgängern bekannte **Glacier**-Engine zum Einsatz. Diese stellt nur geringe Anforderungen an den Prozessor: Bereits mit einer 1.600-MHz-CPU überstehen Sie auch Feuergefechte mit zahlreichen Gegnern gleichzeitig, ohne dass die Spielgeschwindigkeit sinkt. Wenn Sie die Sichtweite (Draw Distance) auf „Near" und die Darstellungsqualität der Schatten (Shadows) auf „Medium" setzen, können Sie bereits mit einem 1.000 MHz starken Prozessor flüssig spielen.

RAM

- 128 MB (Unzumutbar)
- 256 MB (Akzeptabel)
- 512 MB (Optimal)
- 1.024 MB (Optimal)

Mit 512 MByte sind Sie für die hinterhältigen Attentate bestens gerüstet. Die Ladezeiten sind grundsätzlich nur sehr kurz.

GRAFIKKARTE

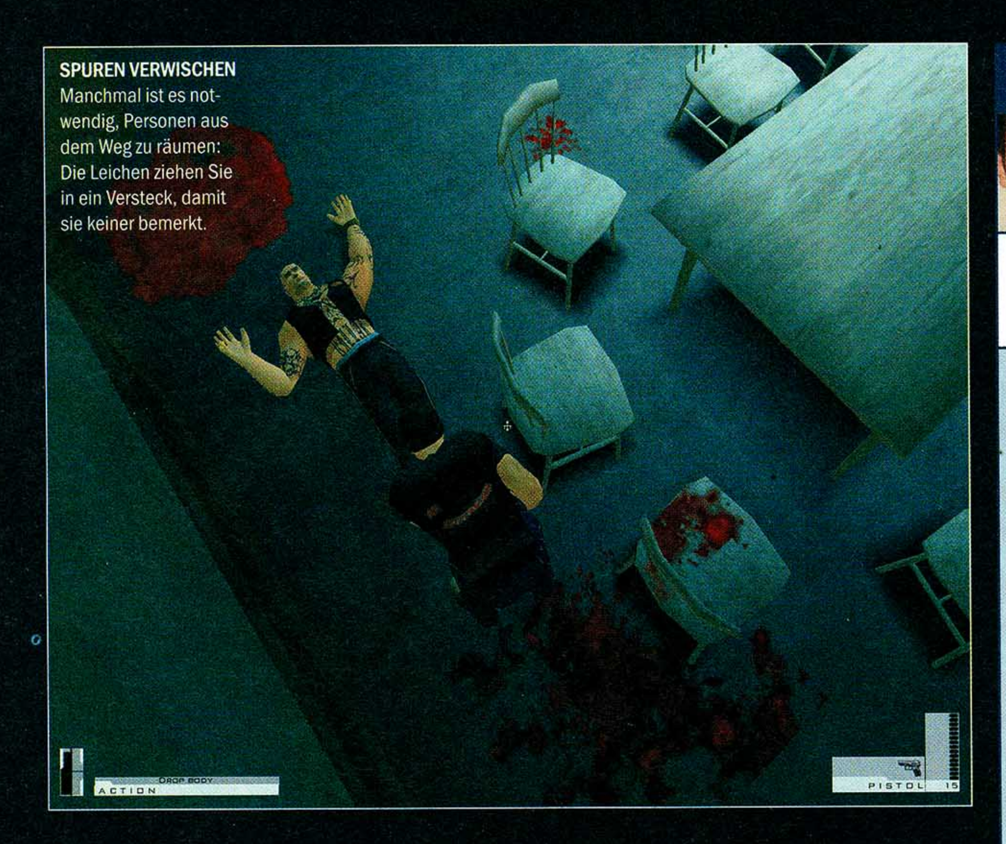
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 (Akzeptabel) – KLASSE 2 (Akzeptabel) – KLASSE 3 (Optimal) – KLASSE 4 (Optimal)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 (Unzumutbar) – KLASSE 2 (Unzumutbar) – KLASSE 3 (Akzeptabel) – KLASSE 4 (Optimal)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 (Unzumutbar) – KLASSE 2 (Unzumutbar) – KLASSE 3 (Unzumutbar) – KLASSE 4 (Akzeptabel)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte ist bei **Hitman: Contracts** die wichtigste Einzelkomponente: Selbst mit einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT kommt es bei der höchsten Detailstufe häufig zu störendem Bildruckeln. Besonders aufwendig ist die Einstellung „Post Filter". Deaktiviert man diesen Effekt, ist der Titel schon mit einer Geforce FX 5200 Ultra spielbar. Bei DX7-Grafikkarten wie der Geforce2- und Geforce4-MX-Serie fehlt dieser Effekt grundsätzlich. Weitere Tuning-Tipps finden Sie auf Seite 122.



SPUREN VERWISCHEN Manchmal ist es notwendig, Personen aus dem Weg zu räumen: Die Leichen ziehen Sie in ein Versteck, damit sie keiner bemerkt.

Dunkelheit getaucht. Das meinen die Entwickler wohl damit, wenn sie sagen: „**Hitman: Contracts** ist düsterer geworden." Leider wirken einige Umgebungen wie eine billige Filmkulisse, da man der **Glacier**-Engine, die übrigens auch den Vorgänger antrieb, ihr Alter mittlerweile anmerkt: Figuren, Texturen und Partikel-Effekte sind im direkten Vergleich zur **Far Cry**-Engine oder **Max Payne 2** reif fürs Museum.

Trotzdem haben es die Entwickler geschafft, so viel Stimmung wie möglich aus der Engine herauszuholen: Viele der Levels erwecken einen grotesken Eindruck, der dem Spiel einen Horror-Touch verleiht. Mission 2 zum Beispiel findet in einem Schlachthaus in Rumänien statt. Dort steigt eine eigenwillige Party; als Gastgeber fungiert ein 200-Kilo-Gangsterboss, Fleischkönig genannt. Neben SM-Fetischisten, halbnackten Prostituierten und Ganoven vergnügt sich dort auch ein Metzger. Dessen Leidenschaft ist die Verstümmelung junger Mädchen. Besagten Metzger überraschen Sie später bei der Arbeit in seinem Privatraum. Dort hängen nicht nur Dutzende von Duftbäumchen von der Decke, sondern auch die junge Lady, die Nummer 47 eigentlich retten sollte. Während Sie sich ein Fleischerbeil-Duell mit dem Psychopathen liefern, spielt ein Plattenspieler den Klassiker „Place Your Head On My Shoulder". Die Fantasie der Entwickler kennt wenig Grenzen.

Ein morbider Spaß

Warum sich **Hitman: Contracts** an moralisch Gefestigte richtet, das verdeutlicht auch die Physik-Engine: Die Ragdoll-Technologie lässt die Gegner realistisch den Löffel abgeben. Ein Kopfschuss bewirkt den sofortigen Exitus, während ein Beintreffer den Widersacher zum Humpeln animiert. Verwundete winden sich sogar am Boden. Getroffene Feinde fallen physikalisch nachvollziehbar über Geländer und machen je nach Sturzrichtung entsprechende Verrenkungen. Realistisch sind die Sterbeanimationen aber selten: Meistens fliegen die Opponenten meterweit durch die Luft, als hätte der liebe Gott die Schwerkraft ausgeschaltet. Sie verstehen jetzt sicher, warum auf der Spielepackung ein rotes Symbol angebracht ist, auf dem steht: „Keine Jugendfreigabe."

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Der Schwierigkeitsgrad ist so heftig wie die Gewaltdarstellung.

Die Aufträge sind nicht langweiliger als die von Sam Fisher, das Problem ist nur: Die Konkurrenz macht grafisch einfach mehr her. Gegen die Außenareale einer **Far Cry**-Engine, gegen die Lichteffekte eines **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, gegen die hoch aufgelösten Texturen eines **Max Payne 2** wirkt die Optik von **Hitman: Contracts** schön wie ein Betonklotz. Die inneren Werte haben mich jedoch sofort verführt: so viele Lösungsmöglichkeiten in den Missionen! So viel schwarzer Humor! Ich habe Mechaniker unter Wagenhebern begraben, Ganoven in der Sauna gekocht, Benzinkanister in Schornsteine fallen lassen. Entmutigt wurde ich manchmal vom Schwierigkeitsgrad: Häufig fliegt meine Tarnung auf, bevor ich blinzeln kann. Dass sich nur sieben Spielstände pro Einsatz anlegen lassen, macht es nicht leichter. Weil **Hitman 3** technisch keinen Hüpfer nach vorn gemacht hat, spielerisch aber Qualität liefert, gibt's einen Punkt weniger als seinerzeit für den Vorgänger.



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** oder **HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** mochten.

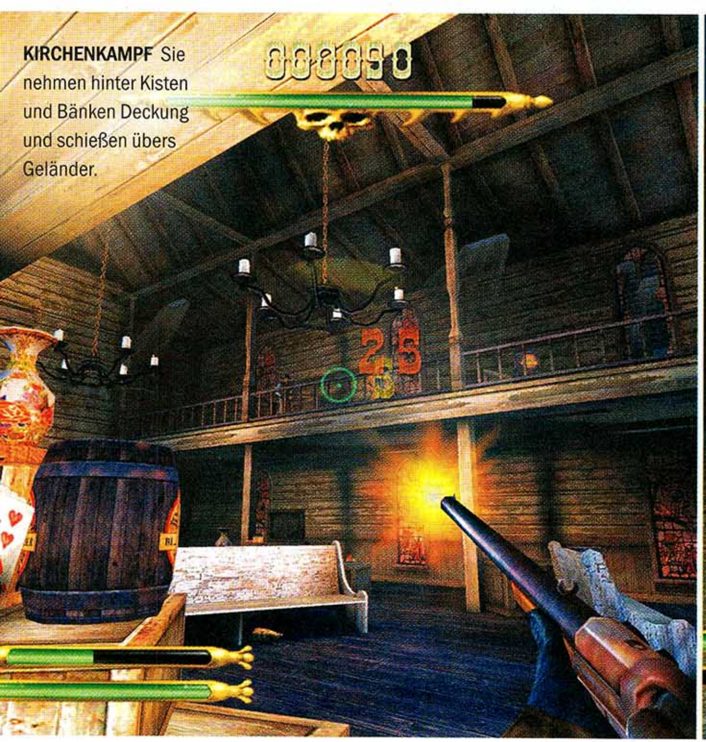
MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



Blutig, Blutiger, Hitman: Contracts. Teil 3 der Serienkiller-Reihe überzeugt mit Altbewährtem.

Die dritte Episode der Auftragskiller-Simulation ist die brutalste von allen. Allein die Idee, seine Gegenspieler rücklings mit einem Fleischerhaken um die Ecke zu bringen, ist ziemlich derb. Spaß macht **Hitman: Contracts** aber – oder gerade deswegen – trotzdem. Auch wenn sich die sonstigen Neuerungen arg in Grenzen halten. Zudem erinnern viele Missionen zu sehr an die Vorgänger. Etwas mehr Ideenreichtum darf man schon erwarten. Genau wie eine frische Optik für den jüngst angekündigten vierten Teil. Die bekannte **Glacier**-Engine hat doch schon etwas Staub angesetzt und sieht gegen aktuelle Grafikwunder einfach veraltet aus. Fans der Serie sollten sich daran aber nicht stören und schon mal die bekannte Klaviersaite zücken: Denn die zwölf Missionen versprechen Spannung bis zum überraschenden Ende.

Dead Man's Hand



KIRCHENKAMPF Sie nehmen hinter Kisten und Bänken Deckung und schießen übers Geländer.



TRICKSCHÜSSE Es hagelt Bonuspunkte, wenn man dem Gegner den Hut vom Kopf pustet.

El Tejón ist der Max Payne des Wilden Westens: Mit Reibeisenstimme und Kanone nimmt er Rache.

In der Schule lernt man: Schließ dich keiner Sekte an, denn wenn du wieder raus willst, hast du Fanatiker am Hals. El Tejón ging nie zur Schule. Als das Spiel startet, liegt er blutüberströmt im Dreck, weil er die Gaunerbande „Die Neun" verließ. Doch er ist nicht tot, der Wunsch nach Rache hält ihn am Leben: „Die Neun", die ihm das angetan haben, sollen in 27 Missionen dafür bezahlen; an deren Ende wartet jeweils ein heftiger Bossgegner. Sie ballern nicht nur auf Feinde, sondern auch auf Flaschen, Melonen oder Kisten. **Dead Man's Hand** ist ein Western-Shooter mit Schießbuden-Flair: Je mehr Ziele Sie hintereinander treffen, desto höher die Punktzahl. Darunter leiden das Level-Design und die Gegner-KI: Man kommt sich vor wie auf Schienen, wenn man von Deckung zu Deckung rennt und Ganoven abschießt, die im immer gleichen Rhythmus an immer gleichen Stellen auftauchen – alles ist vorgeschrieben. Abgespeichert wird automatisch nach Missionsende, was wegen der ziemlich kurzen Etappen kein Weltuntergang ist. Zu diesem Zeitpunkt starten auch Zwischensequenzen, in denen, obwohl im klassischen Stummfilm-Stil gehalten, zügellos viel geredet wird: „Ein Mann muss tun, was er tun muss", sagt Tejón da beispielsweise zu seiner Liebsten in einer Stimme, für die Subwoofer erfunden wurden. Gut, dass sich **Dead Man's Hand** nicht ernst nimmt. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

12 Uhr mittags: Dead Man's Hand ist der perfekte Pausenfüller.

Dass ich als raubeiniger Revolverheld im Alleingang gegen eine Übermacht antrete, dagegen habe ich nichts – **Dead Man's Hand** steckt knietief in Klischees und weiß das. Ich ärgere mich stattdessen über die nicht vorhandene Gegner-KI und die Levels, die einer Einbahnstraße gleichen: Sie sind von vorne bis hinten durchgeskriptet. Ist eine Mission zu Ende, verpufft damit das letzte Quäntchen Wiederspielbarkeitswert. Daran ändert das gut gemeinte, aber unspektakulär inszenierte Trickschuss-Feature nichts. Um so schlimmer wiegt demnach die kurze Spieldauer von rund sieben Stunden. Trotzdem hatte ich in dieser Zeit oft genug Spaß, um halbwegs eine Kaufempfehlung auszusprechen: etwa wenn ich auf einem Pferd durch einen Canyon galoppiere und Ganoven im Takt der Western-Musik die Cowboyhüte vom Kopf schieße.

TESTURTEIL
Dead Man's Hand

ENTWICKLER Human Head
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1.200 – 1.400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Stilvolle Western-Grafik
+ Coole Sprachausgabe
- Sehr geradliniger Spielablauf
- Gegner-KI nicht vorhanden
- Kurze Spieldauer

GRAFIK	78%
SOUND	80%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **OUTLAWS** oder **MAX PAYNE 2** mochten.

Die erfolgreichste Echtzeitstrategie-Serie aller Zeiten ist zurück

New & Improved

'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

Hochmoderne SAGE-Engine
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.





Die drei Seiten der Herrschaft
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK – JETZT IM HANDEL.







www.electronicarts.com



Challenge Everything™

www.eagames.de



The Westerner

Dem spanischen Entwickler-Team Revistronic ist es egal, wenn Adventures von großen Firmen wie Lucas Arts als nicht markttauglich eingestuft werden: Man ist bereits dabei, einen Nachfolger zu **The Westerner** zu programmieren. Dabei wollen die Hersteller auch die Anregungen der Spieler mit einfließen lassen. Ob das bedeutet, dass die Futtersuche im dritten Teil wegfällt? Die wurde von den PC-Games-Lesern nämlich am stärksten bemängelt.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

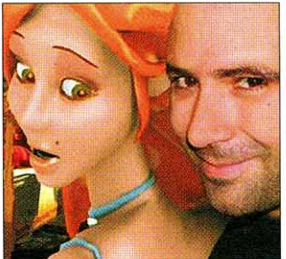
„NATÜRLICH GIBT ES IMMER SPIELER, DIE SICH BESCHWEREN."

PC Games: Lucas Arts stellte die Entwicklung von **Sam & Max 2** ein – mit der Begründung, es gäbe auf dem Markt keinen Platz für Adventures?

Hernan: „Im PC-Segment sind nur noch bestimmte Genres gefragt. Adventures gehören leider schon lange nicht mehr zu dieser Gruppe. Schade eigentlich, denn wir beobachten dies schon länger und finden es traurig. Sogar die Presse schaute über einen langen Zeitraum hinweg unbeteiligt zu, wie das Adventure-Genre ausstirbt. Vielmehr freut uns jetzt das aufkeimende Interesse. Wir denken, dass daher die Entscheidung von Lucas Arts hier ihren Ursprung findet: Sie haben ein großes Unternehmen, das stark vom jeweiligen Trend abhängig ist, und der führt momentan eher in andere Genres."

PC Games: Viele Spieler beschweren sich darüber, dass sie in **The Westerner** Nahrung und Geld finden müssen. Elemente, die in einem Adventure fehl am Platze sind?

Hernan: „Natürlich gibt es immer Spieler, die sich beschweren – über die Sachen, die du einbaust. Und über die Sachen, die du nicht einbaust. Wo ist also die Grenze? Hauptsache ist doch, dass ein Spiel insgesamt Spaß macht.



HERNAN CASTILLO BRIAN ist Geschäftsführer und Chefprogrammierer bei Revistronic.

Und wir finden, dass **The Westerner** dies doch auch tut. Dem einen gefällt etwas, dem anderen nicht. In den nächsten Jahren werden wir wohl noch Zeit genug haben, einen Mittelweg zu finden. Die Spielegemeinde hat sich in den vergangenen Jahren sehr stark verändert und wir denken, dass es wichtig ist, neue Wege zu finden, damit Adventures ihr angestaubtes Image verlieren."

PC Games: Manchmal stören in **The Westerner** die Kameraperspektiven. Wäre 2D-Grafik da nicht die bessere Wahl gewesen?

Hernan: „Dank 3D können wir mit der Kameraführung Dinge anstellen, die in den 2D-Spielen bisher nicht möglich waren. Ein Großteil der Szenen in **The Westerner** lebt gerade von diesen Einstellungen. Außerdem sind die Zwischensequenzen nicht mehr vom eigentlichen Spiel zu unterscheiden und wir können wesentlich flüssigere und dynamischere Animationen der Charaktere in 3D erzeugen. Deswegen glauben wir, dass 3D-Grafik dem Adventure-Genre wieder zu mehr Anerkennung verhelfen wird – das größte Problem war doch auch immer, dass die Technik im Vergleich zu anderen Genres nicht ansprechend genug für den Käufer war. Zu den wenigen unglücklich gewählten Kameraeinstellungen möchte ich sagen: Aller Anfang ist schwer und für den ersten Versuch war es doch schon mal ganz gut, oder?"

PC Games: Wie sieht's aus mit einer Fortsetzung?

Hernan: „Die wird es geben. Sie wird da anfangen, wo **The Westerner** aufhörte. Im Augenblick arbeiten wir die ganzen Vorschläge und Wünsche der Spieler ab. Für uns ist es wichtig, aus Fehlern zu lernen, um mit dem Nachfolgeprodukt die Fans besser zufrieden zu stellen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	2
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie The Westerner weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Witzige Sprüche
2. Cooles Western-Szenario
3. Sehr gute Synchronisation
4. Schöne Zeichentrick-Grafik
5. Nachvollziehbare Rätsel

–
1. Unnötige Futteraktionen
2. Zu kurze Spieldauer
3. Zu wenig Rätsel
4. Vorhersehbare Story
5. Vereinzelt schlechte Perspektive

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JAROSLAV NEVOLE, Schüler aus Ergeshausen: „Als ich **The Westerner** zum ersten Mal spielte, war ich schlichtweg begeistert von der tollen Grafik, den lustigen Charakteren und der schönen Spielwelt. Nachdem ich anfangs ziellos umhergeirrt bin, hab ich mich dann aber an die Handlungsfreiheit gewöhnt und hatte viel Spaß bei den Dialogen und den schönen Rätseln."

ANDREAS SCHNEIDER, Zivi aus Saarwellingen: „Direkt nach Erscheinen bin ich in den nächsten Laden gestürzt und habe mir **The Westerner** gekauft. Ein Entschluss, den ich nicht bereuen sollte! An alle Adventure-Liebhaber da draußen: Kauft euch **The Westerner**! Es ist nicht nur eines der wenigen derzeit erschienenen Adventures, sondern auch absolut genial mit schrägem Humor und guter Story!"

OLIVER FRANK, Sachbearbeiter aus Düsseldorf: „**The Westerner** ist ein solides 3D-Adventure, das von seinem tollen Humor lebt, welcher in gut synchronisierter Sprachausgabe wiedergegeben wird. Die Rätsel sind nicht zu schwer, aber doch so fordernd, dass man einige Stunden bei der Stange gehalten wird. Für alle, die **Monkey Island** mochten, ist **The Westerner** eine lohnende Investition."

JÜRGEN EDERMANN, Angestellter aus Neidenburg: „**The Westerner** kommt zwar nicht ganz an die ganz großen Klassiker aus dem Hause Lucas Arts heran, aber fast! Toll fand ich den Humor und die witzige Sprachausgabe, doch die Entwickler hätten vielleicht etwas mehr Zeit in eine spannende und weniger voraussehbare Geschichte stecken sollen. Nichtsdestotrotz ein absoluter Pflichttitel für Adventure-Fans!"



ONLINE-SPIEL



REICH WERDEN In den Städten stellen Spieler Händler auf, die selbstständig angebotene Gegenstände verkaufen.

TEAMWORK In die Wildnis kann man sich zwar auch alleine wagen, doch größere Ausflüge unternimmt man besser in einer Gruppe.

In Korea ist Ragnarok Online so bekannt wie hierzulande Gerhard Schröder. Jetzt möchte das Online-Rollenspiel Deutschland einnehmen.

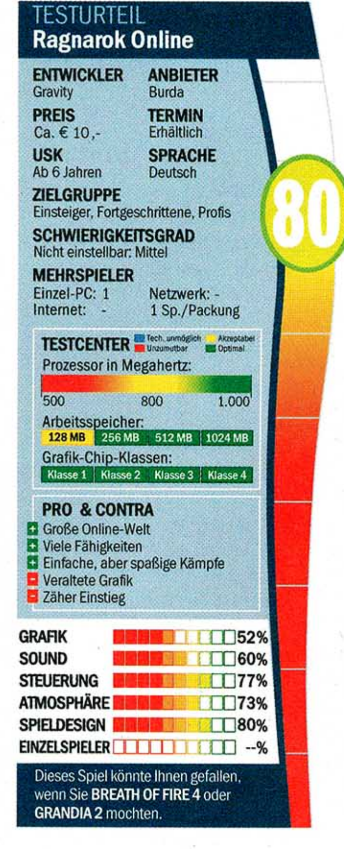
Wenn man **Diablo 2** durch den Weichspülgang jagen würde, käme dabei **Ragnarok Online** heraus: Aus der Vogelperspektive stapfen Sie durch ein Abenteuerland und hauen mit der Maus Monster tot. Das sind in den ersten Spielstunden Hüpfbälle und Wuschelköpfe, später Mini-Geister und rosa Bären, säuberlich in fernöstliche Niedlichkeitsform gepresst. Auch die Spielfiguren sehen so aus, wie es das Anime-Gesetz vorschreibt: großer Kopf, kleiner Körper, Haar wie Feuer. Die Reise beginnen Sie als Anfänger, der nichts kann außer schlagen. Ab Level 10 wählen Sie einen der zwölf Berufe. Dann sind Sie Bogenschütze, Schwertkämpfer oder Heiler. Andere verdienen sich abseits vom Schlachtfeld als Händler eine goldene Nase. Obwohl **Ragnarok Online** äußerlich den Anschein eines Kinderspiels erweckt, wartet im Inneren eine Komplexität, wie man sie von ausgewachsenen Rollenspielen kennt: Sie managen unzählige Gegenstände, Fähigkeiten und Statuswerte und besuchen etliche Dungeons, Städte und Burgen. Im Kontrast dazu laufen die Kämpfe simpel ab; ein Mausklick genügt, dann schwirrt eine Zahl über dem Monster, die Ihren Schaden darstellt. **Ragnarok Online** wird nicht im Laden erscheinen, sondern muss auf www.euro-ro.net heruntergeladen werden – kostenlos. Wer sich nach dem Freimonat zum Weiterspielen entschließt, zahlt monatlich rund zehn Euro.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ragnarok Online ist trotz familienfreundlichem Look ein waschechtes Online-Rollenspiel.

Wie alle Online-Rollenspiele – mit Ausnahme von **World of Warcraft** – braucht **Ragnarok** Zeit, um sich zu entfalten: Der Beginn ist wegen des überlangen, aber nicht sonderlich hilfreichen Tutorials zäh – und dass ich mich als Einsteiger bis zu einem bestimmten Level keiner Gruppe anschließen kann, ist eine Design-Idee, die ich nicht nachvollziehen kann. Doch später, wenn man den ersten Beruf und damit ständig neue Fähigkeiten erlernt, schnappt die Suchtfalle zu: Man will die Welt erkunden, Kniffe ausprobieren, Geld verdienen und ganz, ganz groß werden. Leider wird die Atmosphäre von der veralteten Grafik gebremst: Sich ruckartig drehende 2D-Figuren wirken auf einem 3D-Areal deplatziert. Dafür läuft das Spiel auch auf Oldie-PCs ohne Murren. Wer tolerant gegenüber fernöstlicher Zeichenkunst ist, schaut sich **Ragnarok Online** kostenlos an: www.euro-ro.net.



TESTURTEIL
Ragnarok Online

ENTWICKLER Gravity
ANBIETER Burda
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 800 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Große Online-Welt
+ Viele Fähigkeiten
+ Einfache, aber spaßige Kämpfe
- Veraltete Grafik
- Zäher Einstieg

GRAFIK	52%
SOUND	60%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	80%
EINZELSPIELER	--%

80

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BREATH OF FIRE 4** oder **GRANDIA 2** mochten.



PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
Romansbourg
June 15, 2004 Romansbourg
Anwältin verscholler
Die New Yorker Anwältin Kate Walk
4. April
Hier in Sibirien beginne ich zu begreifen, was wirklich das Ziel meiner Reise ist. Es sind nicht die Mammuts, die ich suche. Ich bin auf der Suche nach mir selbst.
6. Juni
Heute haben wir wieder Spuren gefunden. Sie können nicht mehr weit sein! Hans ist ganz euphorisch.
Frozen North
16. August
Wir können es kaum glauben! Wenn der Wind aus ihrer Richtung weht, hören wir manchmal ihre Rufe! Warum habe ich das Gefühl, dass sie uns absichtlich näher kommen lassen?!
Youkol Village
AB ENDE MAI...
Syberia II
Begleiten Sie Kate Walker auf der Suche nach den letzten Mammuts dieser Welt – Unglaublich detaillierte Winterlandschaften und die liebevoll ausgearbeitete Story machen Syberia II zu einem Meilenstein im Genre der 2D-Point and Click-Adventures.
microïds
ATARI
© 2004 MC2-Microids. All Rights Reserved. Developed and Published by MC2-Microids. Distributed by Atari. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Uses Bink Video © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.
www.shr.cc
www.syberia2-game.com www.atari.de

SOFTWARE IM WERT VON 49,90 GRATIS BEIM KAUF EINES PC'S DABEI!

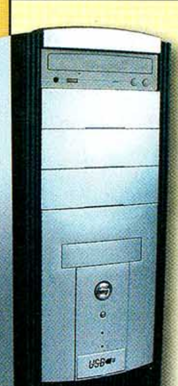
DVD-ROM: DasTelefonbuch, GelbeSeiten, Routenplaner Frühjahr 2004

L@hoo.de

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

AMD Duron 1800 (1,8 Ghz)



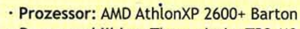
- **Prozessor:** AMD Duron 1800 (1,8 Ghz)
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 128MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 40GB Excelstore ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** 52x CD-ROM
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Treiber CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

mit Serial ATA und RAID-Kontroller!

215,- €

Nachnahme nur 9,90 €
Vorkasse ist Portofrei!

AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2600+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Treiber CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

mit Serial ATA und RAID-Kontroller!

299,- €

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2800+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9200SE 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung/MSI + Brennsoftware
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Treiber CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

399,- €



Alle PC-Systeme sind in unserem ONLINE-SHOP komplett aufrüstbar!

AMD Athlon XP 3000+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9600SE, 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung/MSI + Brennsoftware
- **Gehäuse:** Design Miditower mit Kaltlichtkatode und Frontbeleuchtung, Front USB
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent (sehr leise)
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

499,- €

AMD Athlon XP 3000+



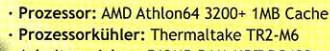
- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7V8X-X
- **Festplatte:** 160GB Samsung ATA133, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9600SE, 128MB
- **Laufwerke:** 8xDVD+/-R/RW NEC2500, 3,5"
- **Gehäuse:** Design Miditower mit Kaltlichtkatode und Frontbeleuchtung, Front USB
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent (sehr leise)
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

629,- €



Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon64 3200+ 1MB Cache
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 160GB Samsung ATA133, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9600SE, 128MB
- **Laufwerke:** 8xDVD+/-R/RW NEC2500, 3,5"
- **Gehäuse:** Design Miditower mit Kaltlichtkatode und Frontbeleuchtung, Front USB
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent (sehr leise)
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

799,- €

Wir verwenden ausschließlich getestete Qualität namenhafter Hersteller! Angebote nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Lahoo Computer · Am Dobben 10 · D - 26639 Wiesmoor Tel. (0 49 44) 91 37-0

PORT

ationen

Colin McRae Rally 04

Seit 1998 zieht die Rennserie mit dem schottischen Rallye-Weltmeister Colin McRae Millionen von Spielern in ihren Bann. Kein anderes Spiel setzt den Rallyesport realistischer in Szene. Dieser Meinung sind auch die Leser der PC Games: 89 Prozent empfehlen den Kauf uneingeschränkt, lediglich 11 Prozent raten davon ab. Vor allem die Grafik, die Steuerung und der ausgewogene Schwierigkeitsgrad heimsen in unserer Umfrage durchweg Bestnoten ein. An der Optik scheiden sich aber anscheinend die Geister – denn die Mehrzahl der Leser wünscht sich für den fünften Teil insbesondere eine bessere Grafik.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Colin 05? Wer redet denn jetzt schon von Colin 05?"

PC Games: Glückwunsch, Chris! Unglaubliche 89 Prozent unserer Leser lieben **Colin McRae Rally 04**. Im Gegensatz zu **Colin McRae 3.0**, das doch einige Mängel hatte. Was musstet ihr gegenüber Teil 3 ändern und wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis?

Southall: „Welches Spiel braucht denn keine Verbesserungen? Wir werden uns niemals hinstellen und sagen: ‚So, das ist jetzt das perfekte Spiel, vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit, wir gehen dann auch nach Hause und kommen nicht wieder!' Der fehlende Online-Modus war sicher das größte Handicap von **Colin McRae Rally 3.0**, leider hatten wir damals nicht genügend Zeit für diese Entwicklung. Mit **Colin McRae 04** sind wir sehr zufrieden. Die verbesserte Steuerung tut dem Spiel sehr gut und der Wagen gibt dem Spieler viel mehr Feedback. Mir gefällt zudem der neue Sound, die PC-Version klingt mit entsprechender EAX-Hardware einfach überragend."

PC Games: Die Force-Feedback-Unterstützung könnte nach Meinung unserer Leser besser sein. Plant ihr hierfür noch einen Patch?



CHRIS SOUTHALL ist Executive Producer bei Codemasters.

Southall: „Es ist natürlich eine große Herausforderung, auf alle Kundenwünsche perfekt zu reagieren. Wir haben für die eingängige Lenkradsteuerung in **Colin McRae Rally 2.0** viel Lob bekommen und uns nach der Kritik am dritten **Colin** in Teilen daran orientiert. Sollte sich die Kritik häufen oder anhalten, kann man sicher über einen Patch nachdenken."

PC Games: Einige unserer Leser fragen sich, warum ihr die Nacht-Etappen entfernt habt.

Southall: „Dafür gab es zwei Gründe: Weder wir noch das Gros der Spieler waren von diesen Etappen besonders angetan. Da fiel es uns nicht schwer, eine Entscheidung zu treffen."

PC Games: Bist du selbst ein Motorsport-Fan?

Southall: „Ja, ich hab mich schon immer für Motorsport interessiert. Ich war dieses Jahr bereits mehrfach bei Meisterschaften und werde zudem bald meine deutschen Codemasters-Kollegen besuchen, um mit ihnen ein DTM-Rennen anzusehen. Die Formel 1 ist natürlich auch interessant. Wobei dieser eine deutsche Fahrer im Moment etwas die Spannung herausnimmt. Wie war noch mal sein Name?"

PC Games: Schumacher ... Michael Schumacher. Ohne h im Schu. Was können wir von **Colin McRae Rally 05** erwarten? Viele Spieler wünschen sich einen Karrieremodus à la V-Rally 3 ...?

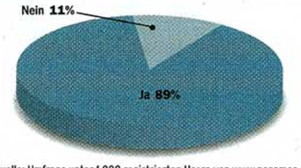
Southall: „**Colin 05**? Wer redet denn jetzt schon von **Colin 05**? Hast du überhaupt schon **Colin 04** durchgespielt?"

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	3+
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	1-
Mehrspielermodus	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Colin McRae Rally 04 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Flotte Grafik
2. Hoher Realismusgrad
3. Spektakuläres Schadensmodell
4. Wirklichkeitsnahe Fahrphysik
5. Originalgetreu nachgebildete Autos

−
1. Pixelige Streckengrafik
2. Hoher Schwierigkeitsgrad
3. Umständliche Menüführung
4. Dürftige Streckenauswahl
5. Langweilige Hintergrundmusik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

THOMAS AIGNER, Schüler aus Buchkirchen (A):
„Ein schönes Rennspiel für zwischendurch. Die Fahrphysik ist wie immer perfekt und die Grafik erneut verbessert. Allerdings ist die Streckengrafik nicht sehr detailliert. Gefallen haben mir die Reparaturen zwischen den Rennen. Der Mehrspielermodus wäre mir ohne Geisterautos lieber gewesen. Nichts macht mehr Spaß, als seine Freunde zu rammen!"

TOBIAS TIESS, Azubi aus Frauenprießnitz:
„**Colin McRae Rally 04** ist eine gelungene Fortführung der Serie. Zwar hätte ich mir ein realistischeres Fahrverhalten gewünscht, jedoch macht es auch so sehr viel Spaß, sein Auto in die Kurven zu werfen und das Heck zum Ausbrechen zu bringen. Deshalb freue ich mich auch auf einen möglichen Nachfolger, der dann hoffentlich noch realistischer sein wird."

ANDREAS FÖHLINGER, Schüler aus Nürnberg:
„Spitzenmäßige Grafik, coole Fahrphysik, tolle Crash-Animationen, abwechslungsreiche Strecken – einfach ein gutes Spiel. Super, dass man jetzt auch wieder mit anderen Autos als nur mit dem Ford von Colin McRae fahren kann. Der Mehrspielermodus macht ebenfalls sehr viel Spaß. Ich spiele meistens gegen Freunde im Netzwerk."

STEFAN REHM, Student aus Dormitz:
„Nach dem etwas enttäuschenden dritten Teil wieder ein Kracher aus dem Hause Codemasters. Prima, dass ich endlich mehr Fahrzeuge zur Auswahl habe. Weniger gefallen hat mir die veraltete Streckengrafik und auch der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön hoch. Gerade Anfänger wie ich sind so oftmals chancenlos."

DTM Race Driver 2

















HEIMSPIEL Auch auf dem Nürnberger Norisring kann man seine Fahrkünste unter Beweis stellen.



Ein Rennspiel, **das Geschichte schreibt: Der Überraschungshit DTM Race Driver** geht in die zweite Runde und braust der Konkurrenz erneut davon.

Deutsche Tourenwagen Meisterschaft, Hockenheim, letzte Runde. Motoren heulen auf. Ehe Sie sichs versehen, schlängeln sich zwei Konkurrenten an Ihrem Abt-Audi-TT vorbei. Vom Ehrgeiz gepackt, treten Sie das Gaspedal bis aufs Bodenblech durch und heizen den beiden hinterher. Plötzlich steigt Ihr Vordermann in die Eisen, und bevor Sie reagieren können, krachen Sie mit vollem Tempo in sein Heck. Funken fliegen, Rauch steigt auf, ein Heckspoiler segelt durch die Luft und blinkende Lämpchen auf Ihrem Armaturenbrett signalisieren, dass an Ihrem Wagen einiges nicht mehr in Ordnung ist. Mit letzter Kraft rollen Sie an Bord Ihrer verbeulten Rennsemmel abgeschlagen über die Ziellinie, wo man Sie bereits erwartet ... „Was genau war das? Du sollst hier Rennen gewinnen und nicht Auto-Scooter fahren!“, schnauzt Sie der schroffe Teamchef Rick an, während er in sein Wohnmobil stampft. Warum der gute Mann so sauer ist? Dank Ihrer miesen Platzierung sind er und sein Rennstall endgültig pleite. Mangels Kohle müssen Sie ab sofort kleinere Brötchen backen. „Du hast Potenzial, aber das war es auch schon!“, lässt Rick Sie wissen und steckt Sie sogleich ins Cockpit einiger museumsreifer Flitzer wie den Formula Ford, um in der gleichnamigen Rennserie aufs Podest zu fahren und dringend benötigte Preisgelder einzuheimsen. So beginnt die erste des acht Saisons umfassenden Karrieremodus von **DTM Race Driver 2**.

Reifen-Oper

Geht es anfänglich noch darum, Kohle in die Team-Kasse zu spülen, zählt in späteren Rennen nur noch die Platzie-

Wisch und weg: Das fehlt bei DTM Race Driver 2!



Ryan McKane (Der Protagonist des Vorgängers)
Das Leben des Ryan endete kurz und schmerzlos im Papierkorb des Konzeptautors von **DTM Race Driver 2**. Da den übereifrigen Jungspund niemand so recht leiden konnte, musste der smarte Hauptdarsteller des ersten Teils seinen Renn-Overall an den Nagel hängen und Platz für einen neuen Rennspiel-Helden schaffen – nämlich für Sie!

Motion Blur (Grafische Verwischeffekte bei hohem Tempo)
Auch der berühmte Wischeffekt zur besseren Darstellung des Geschwindigkeitsgefühls fehlt. Als Grund dafür nennt Codemasters die Beschwerden zahlreicher Spieler, bei denen es zu technischen Problemen bei der Darstellung kam. Pech für all diejenigen, bei denen es keinerlei Schwierigkeiten gab: Optional zuschalten kann man „Motion Blur" ärgerlicherweise nicht.



ZERBRECHLICH Die bis zu 400 Stundenkilometer schnellen Formel-1-Wagen nehmen bereits bei leichtem Gegnerkontakt Schaden.

rung. Allerdings muss man nicht jedes Rennen gewinnen, um weiterzukommen. Es reicht auch, aufs Podium oder in die Punkteränge zu fahren oder vor einem bestimmten Konkurrenten die Ziellinie zu passieren. Wer an den hoch gesteckten Zielen oder dem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad scheitert, wird noch einmal auf die Strecke geschickt und muss einzelne Kurse oder gar die komplette Rennserie wiederholen. Und wozu der ganze Stress? Um am Ende der acht Saisons einen Platz im renommierten Shark-Rennteam zu ergattern. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, den Ihnen Codemasters erneut mit einer ziemlich oberflächlichen Hintergrundgeschichte rund um den Rennzirkus versüßen möchte. Von Boxenludern bis hin zu eifersüchtigen Konkurrenten und allerlei Intrigen – es wird kein Klischee ausgelassen. Immerhin sind die ehemals pixeligen Zwischensequenzen der PS-Seifenopfer schicken Renderszenen gewichen. Außerdem haben die Entwickler das biedere Polygon-Büro entsorgt und durch ein schlichtes Laufbahn-Menü ersetzt. Hier erkennen Sie, wie viel Prozent des Karrieremodus Sie bereits gemeistert haben, und entscheiden, in welcher von meist zwei zur Wahl stehenden Rennserien Sie als Nächstes an den Start gehen möchten. Ärgerlich: In den komplett neu gestalteten und nur per Tastatur zu bedienenden Menüs ist die Navigation merklich komplizierter als zuvor.

Fett, fetter, DTM Race Driver 2

Im Laufe Ihrer Karriere erwarten Sie 33 Meisterschaften mit 125 Rennen und somit ein deutlich umfangreicheres Angebot als noch beim ersten Teil. Mit Erfolgen im Karrieremodus schalten Sie neue Strecken und Fahrzeuge für Einzelrennen und Zeitfahren frei. Neben der bekannten Sportwagen- und Formel-Klasse stehen diesmal auch Rallye-, Stock-Car- und sogar Supertruck-Meisterschaften auf dem Programm. Wahnsinn! Der Fuhrpark ist mit 38 Original-Fahrzeugen ebenfalls erstklassig bestückt und lässt Auto-Liebhaber mit der Zunge schnalzen.

So können Sie den 450-PS-starken Edel-Sportflitzer Aston Martin DB9 über die Strecken prügeln oder mit dem James-Bond-erprobten Vorgängermodell DB7 Gas geben. Des Weiteren mit am Start: der Hubraum-Riese Ford GT, ein pfeilschneller Koenig C62, der Nissan Skyline GT-R, ein Jaguar XJ220 oder der Land Rover Bowler Wildcat. Wer auf ältere Semester steht, kann auch mit einem 70 Jahre alten Ford Hot Rod Coupe oder einem 68er Ford Mustang seine Runden drehen.

Die Mischung macht's!

Obwohl der zweite Teil von Codemasters Referenz-Raser ein souveränes „Ultimate Racing Simulation" im Untertitel trägt, hat **DTM Race Driver 2** mit lupenreinen Renn-Simulationen à la **Grand Prix 4** oder **Colin McRae 4** nicht viel gemein. Das Fahrmodell ist nach wie vor ein gelungener Mix aus Simulation und Arcade und verzeiht kleinere Fahrfehler durchaus. Gröbere Schnitzer hingegen werden knallhart bestraft: Wer mit 200 Sachen über das saftige Grün kachelt oder zu schnell aus einer Kurve heraus beschleunigt, legt garantiert einen rundenrekordvernichtenden Dreher hin. Eine Musteranleitung für unfallfreies Fahren gibt es jedoch nicht – schließlich steuert sich jedes der 38 Fahrzeuge anders. Dafür haben die Entwickler Unmengen an

DTM Race Driver und DTM Race Driver 2 im Vergleich

Fakten, Fakten, Fakten – wir haben ganz genau hingesehen und zeigen Ihnen die wichtigsten Unterschiede beider Spiele.

DTM Race Driver		DTM Race Driver 2
Nein	Benzinverbrauch	Ja
ca. 35 Stunden	Durchschnittliche Spielzeit Einzelspieler-Modus	ca. 50 Stunden
Nein	Eigene DTM-Meisterschaft	Ja
Nein	Environment Mapping	Ja
Mix aus Arcade und Simulation	Fahrmodell	Mix aus Arcade und Simulation
3	Kameraperspektiven	4
20	Maximale Wagenanzahl auf der Strecke	21
Nein	Schadensanzeige	Ja
Nein	Totalschäden	Ja
Nein	Unterschiedliche KI-Typen	Ja, 4 Varianten
Nein	Windschatten	Ja
Ja, ca. 25 Minuten In-Game-Grafik	Zwischensequenzen	Ja, ca. 35 Minuten vorgerenderte Szenen


MONSTRÖS Die trägen Supertrucks über die Piste zu manövrieren ist alles andere als ein leichtes Unterfangen.


SCHÄDLICH Der Seat Leon sieht etwas mitgenommen aus. Am Tacho erkennen wir, wie schwer Aufhängung oder Reifen beschädigt sind.

Fahrzeug- und Telemetriedaten ausgewertet und ins Spiel übertragen. Dass sich ein Ford9000-Supertruck träger als ein flotter Subaru Impreza WRX lenkt, dürfte klar sein. Aber auch die Unterschiede zwischen fast baugleichen Autos wie der mit anderen PS-Zahlen und Motoren bestückten DB-Klasse von Aston Martin werden deutlich. Hinzu kommen die Nehmerqualitäten der einzelnen Wagen. Während Sie mit einem Seat Leon gefahrlos einen Konkurrenten aus der Kurve drängen können, kann eine Feindberührung im Formel-1-Plagiat „Master Grand Prix" aufgrund der fehlenden Kotflügel schon mal ein Vorderrad kosten und somit das Aus bedeuten.

Schaden-Freude

Bei Unfällen jeglicher Art kommt das nigelnagelneue Schadensmodell ins Spiel, von Codemasters liebevoll „Terminal Damage Engine" getauft. Um Karambolagen und Crashs möglichst realistisch darzustellen, haben die Entwickler jedes Auto in Schadenszonen aufgeteilt und die Bereiche mit knapp 70 einzelnen Einschlag-Messpunkten versehen. Melden diese Sensoren eine Kollision, wird der Schaden anhand von Richtung und Geschwindigkeit in Echtzeit berechnet. Klingt gut und belohnt die Spieler in der Praxis tatsächlich mit noch spektakuläreren Unfällen. Gab es beim ersten Teil nur kleinere Kratzer und Beulen, zerreißt es nun bei härteren Zusammenstößen die komplette Frontpartie, Glasscheiben zerbersten und Fahrertüren lösen sich aus der Verankerung. Abgefallene Teile bleiben zudem auf der Strecke liegen und behindern den nachfolgenden Verkehr. Die äußerlichen Schäden haben genauso Einfluss auf die Wagenleistung wie Defekte an Motor, Getriebe, Schaltung oder Lenkung. Neu sind auch Totalschäden: Wer seinen Wagen mit mehr als 200 Kilometern pro Stunde gegen eine Wand jagt, riskiert entweder einen Achsenbruch oder einen Motorplatzer – beides ist gleichbedeutend mit dem Ende des Rennens. Ärgerlich: Wie in unserer Preview-Version ist es nach wie vor möglich, auf einer Felge fahrend Geschwindigkeiten von 150 und mehr Stundenkilometern zu erreichen.

> „Es ist **problemlos möglich, Konkurrenten ungestraft** von der Strecke zu rammen."

Kluge Gegner!

Beim ersten Teil lag die eigentliche Schwierigkeit darin, den permanenten Attacken der übermäßig aggressiven Gegner aus dem Weg zu gehen. Oft genug rammten diese ihre Rivalen dennoch grundlos von der Strecke oder lösten unrealistische Massenkarambolagen aus. Das ist bei **DTM Race Driver 2** anders. Um die knallharten Konkurrenzkämpfe wirklichkeitsnah in Szene zu setzen, kommt ein komplett neues KI-Modell mit unterschiedlichen Fahrer-Typen


VOLLES ROHR Wenn man den richtigen Bremspunkt verpasst, bricht der Wagen aus. Da hilft auch kein hektisches Gegensteuern mehr.

Bilderbuch-Karriere

Wie lebt es sich als hoffnungsvoller Nachwuchs-Rennfahrer? PC Games zeigt Ihnen, was Sie erwartet!

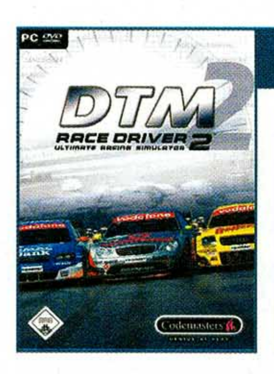

Hop oder top Aller Anfang ist schwer. Im muffigen Wohnmobil stimmt Sie Rennleiter Nick auf die bevorstehenden Aufgaben ein. Nur wenn Sie ausreichend Preisgelder einfahren, geht es mit Ihnen und seinem Rennstall weiter.


Erste Erfolge Nach kleineren Anlaufschwierigkeiten meistern Sie die ersten Rennen mit Bravour und lassen die Konkurrenz weit hinter sich. In immer neuen Wettbewerben gilt es, aufs Podium zu fahren und Geld in die leeren Kassen zu spülen.


Blondes Gift Kaum haben Sie die ersten Erfolge verbucht, schneit eine nervige Marketing-Tussi in Ihr Rennfahrer-Leben. Neben hohlen Sprüchen zieht Sie immerhin ein paar lukrative Werbeverträge an Land.


Klassen-Primus Endlich wieder DTM! Nach knapp der Hälfte des Spiels müssen Sie sich mit Bernd Schneider, Laurent Aiello und Co. messen. Wem das gelingt, der darf alsbald in der F1-Kopie Masters Grand Prix an den Start gehen.


Juhu, geschafft! Bei der finalen Meisterschaft, rollen Sie mit letzter Kraft auf dem Laguna-Seca-Kurs als Erster über die Ziellinie. Der Platz im Shark-Rennteam ist Ihnen sicher und der Karrieremodus nach über 20 nervenaufreibenden Stunden gemeistert.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 33 Meisterschaften mit 125 Rennen
- 56 Strecken (27 Original- und 29 Fantasy-Kurse)
- 38 authentische Fahrzeuge
- Karrieremodus mit Storyline
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Mischung aus Arcade und Simulation
- 21 Autos gleichzeitig auf der Strecke
- Mehrspielermodus für bis zu 12 Spieler

Zahlen & Fakten

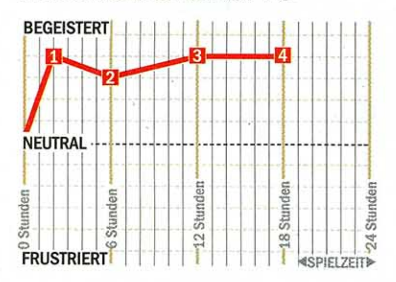
Genre:	Motorsport
Vergleichbare Spiele:	Rallisport Challenge, DTM Race Driver
Entwickler:	Codemasters
Vom gleichen Entwickler:	Colin McRae-Serie, DTM Race Driver
Publisher:	Codemasters
Adresse des Publishers:	Rosenheimer Straße 139, D-81671 München
Telefon des Publishers:	+49 089-499910
Offizielle Website:	www.codemasters.de/dtm2
Website des Publishers:	www.codemasters.de
Website des Entwicklers:	www.codemasters.de
Beste Fansite:	www.dtmracedriver.de
Telefon-Hotline (Kosten):	+44 (0) 1926 816065 (Mo. bis Fr. 8 bis 19 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Unbeschränkt
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 DVD, Handbuch mit 16 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	35 Stunden

Im Wettbewerb

	TOCA 2	DTM Race Driver	DTM Race Driver 2	Pro & Contra
GRAFIK	**60**	**85**	**88**	⊕ Hochdetaillierte Fahrzeuge und Strecken ⊕ Erstklassige Rauch- und Partikeleffekte ⊕ Vorgerenderte Zwischensequenzen ⊖ Wagen werden nicht dreckig
Detailreichtum Spielwelt	59	81	84	
Detailreichtum Objekte	70	87	90	
Vielfalt der Spielwelt	61	87	95	
Animation der Objekte	70	88	91	
Effekte	51	90	92	
SOUND	**72**	**80**	**82**	⊕ Stimmiger Soundtrack ⊕ Stark verbesserter Motorensound
Musik	66	81	81	
Soundeffekte	69	76	82	
Stimmen/Kommentar	73	86	86	
STEUERUNG	**73**	**87**	**90**	⊕ Realistisches Fahrgefühl ⊕ Volle Unterstützung analoger Eingabegeräte ⊖ Nur vier Kameraperspektiven
Bedienungskomfort/Navigation	72	90	85	
Präzision der Steuerung	78	90	91	
Übersichtlichkeit/Perspektive	83	87	90	
ATMOSPHÄRE	**77**	**90**	**91**	⊕ Hintergrundstory mit etlichen Wendungen ⊕ Witzige Charaktere ⊖ Nach wie vor Seifenoper-Handlung
Spannung/Überraschungen	78	91	92	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	90	92	
Story/Dialoge/Kommentare	59	68	70	
Inszenierung	69	77	79	
SPIELDESIGN	**80**	**88**	**89**	⊕ Umfangreicher Karrieremodus ⊕ Riesige Auswahl an Fahrzeugen und Strecken ⊕ Starke, teils etwas unfaire PC-Gegner ⊖ Knackiger Schwierigkeitsgrad, sehr gewöhnungsbedürftig für Einsteiger
Komplexität/Spieltiefe	84	88	90	
Einsteigerfreundlichkeit	54	78	72	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	51	84	84	
Verhalten der Computergegner	79	85	85	
Innovation	61	87	80	
MEHRSPIELERMODUS	**80**	**85**	**90**	⊕ Schnelle, actionreiche PS-Duelle ⊕ Zahlreiche Einstellungsoptionen ⊖ Nur noch zwölf statt vormals 20 Mitspieler
Abwechslung der Spielmodi	71	81	81	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	65	83	83	
Einstellungsmöglichkeiten	65	83	83	
TEST-AUSGABE:	PCG 05/99	PCG 04/03	PCG 06/04	
WERTUNG:	**72**	**88**	**90**	

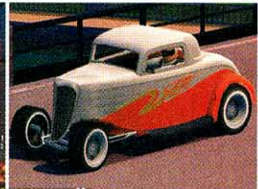
WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Spannung pur zu Spielbeginn: Der atmosphärisch starke Karrieremodus fesselt einen sofort.

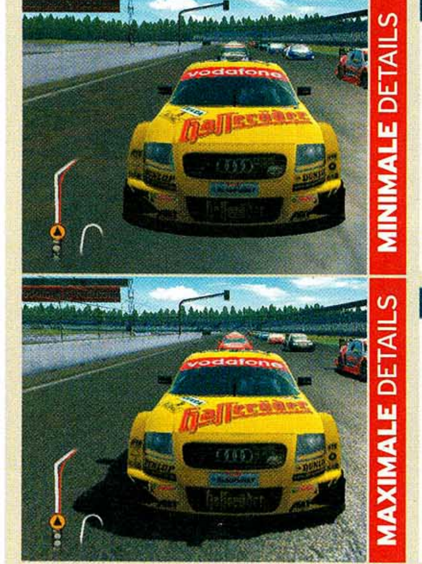

2 Die Vorgaben werden härter und die Gegner besser. Kurse müssen mehrmals gefahren werden.


3 Langsam haben wir den Dreh raus. Neue Rennserien mit besseren Autos sorgen für Kurzweil.


4 Jetzt wird's eng! Die letzte Stufe des Karrieremodus ist verdammt und nur was für echte Profis.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Der Prozessor wird von **DTM Race Driver 2** vor allem durch die aufwendigen Wagen und die hohe Sichtweite gefordert. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 1.900 MHz, setzen Sie die Einstellungen „Entfernungsgrafik" und „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert. Zudem sollten Sie den Regler für die „Schattenqualität" auf die mittlere Einstellung ziehen – gerade beim Start, wenn zahlreiche Fahrzeuge dargestellt werden müssen, steigt die Spielgeschwindigkeit dadurch deutlich.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Der Arbeitsspeicher hat keinen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit: Selbst mit 256 MByte können Sie an den Start gehen.

GRAFIKKARTE

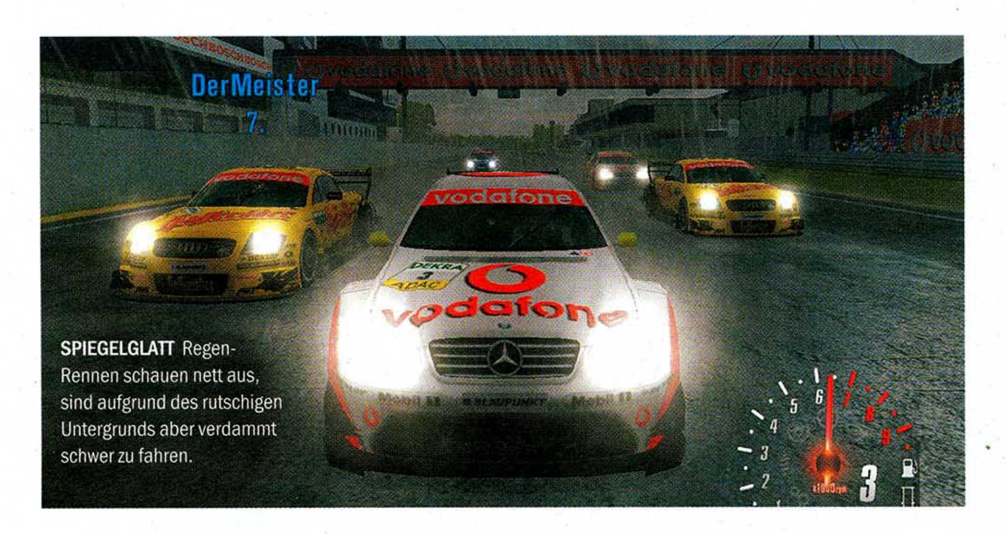
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

DTM Race Driver 2 ist bereits mit einer Grafikkarte der zweiten Leistungsklasse gut spielbar. Eine Geforce2 oder Geforce4 MX reicht ebenfalls aus, wenn Sie in 800x600 spielen. Auf die Motorhauben-Spiegelungen müssen Sie allerdings verzichten. Besitzer einer Karte der FX-5900-Reihe können vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren. Für Ati-Grafikkarten ließ sich mit unserer Testversion noch keine Kantenglättung aktivieren. Ab Radeon 9600 XT aktivieren Sie dafür den anisotropen Filter.



SPIEGELGLATT Regen-Rennen schauen nett aus, sind aufgrund des rutschigen Untergrunds aber verdammt schwer zu fahren.

zum Einsatz. Das Spektrum reicht hierbei vom Auf-der-Ideallinie-Fahrer über den Immer-spät-Abbremser bis zum hitzigen Dauer-Gasgeber. Außerdem weichen die PC-Piloten Hindernissen gekonnt aus und verhalten sich in den Rennen ihrer Position entsprechend. Unfehlbar sind die gegenüber dem ersten Teil stark verbesserten KI-Gegner dennoch nicht. Dreher, Verbremser, Ausritte von der Strecke oder Zusammenstöße kommen trotzdem vor. Eine Art Renn-Kommissar, der Regelverstöße wie bei **Grand Prix 4** oder **F1 Championship 99-02** mit Zeitstrafen und Disqualifikationen ahndet oder an unübersichtlichen Stellen die gelbe Fahne schwenkt, hätte dem Spiel allerdings gut getan. So ist es problemlos möglich, einen Konkurrenten ungestraft von der Strecke zu rammen oder eine Schikane dreist abzukürzen. Das nervt genauso wie ein fehlendes Qualifying im Karrieremodus. Von welchem Platz Sie starten, bestimmt lediglich ein Zufallsgenerator. Außerdem fehlen nach wie vor verlässliche Angaben über die Positionen Ihrer Gegner im Rennen. Auf Zwischenzeiten müssen Sie ebenfalls gänzlich verzichten.

Saubere Grafik!

Optisch setzt **DTM Race Driver 2** auf die überarbeitete Grafik-Engine des ersten Teils. Sämtliche Fahrzeuge sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und auch die einzelnen Strecken wurden realistisch in Szene gesetzt. Wer einen flotten Rechner besitzt, bekommt bei Auflösungen von 1.920x1.440 Bildpunkten eine fast fernsehreife Präsentation mit hübschen Spiegelungen, aufwirbelnden Sandkörnern, realen Rauch-Effekten sowie sehenswerten Schnee- und Regenrennen geboten. Weniger nett: einige unschöne Kantengrafiken, die platten Zuschauer, seltene Ruckler sowie die grafisch öden Boxenstopps. Außerdem werden die Wagen nicht schmutzig, was vor allem bei den matschigen Rallyes ziemlich albern aussieht.

Klingt gut!

DTM Race Driver 2 unterstützt Force Feedback sowie Digital- und Analog-Steuerung. Zwar kann man seine Boliden auch mittels Tastatur unfallfrei über die Rennstrecken lenken, sehr viel präziser geht das aber mit Gamepad oder Lenkrad. Dank der anfängerfreundlichen Steuerung finden sich auch Neulinge schnell zurecht – wenngleich diese einige Runden mehr benötigen, um Erfolge zu feiern. Absolute Profis können den Schwierigkeitsgrad zudem auf den unverschämt schweren Pro-Simulation-Modus stellen und mit noch fieseren Computergegnern und manueller Schaltung an den Start gehen. Im Gegensatz zum Staubsauger-Sound des Vorgängers gibt es diesmal astreinen und stimmigen Motorensound auf die Ohren und Besitzer eines EAX-Advanced-Audio-Systems werden zudem mit einem besonders satten Klang belohnt. Fehlt noch was? Ach ja, der Mehrspielermodus. Hier gehen bis zu zwölf Kontrahenten im lokalen Netzwerk oder übers Internet an den Start. Bei **DTM Race Driver** waren es noch 20. Positiver Nebeneffekt der Sparmaßnahme: Die nervigen Lags des ersten Teils scheinen der Vergangenheit anzugehören. CHRISTIAN SAUERTEIG

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



DTM Race Driver 2 ist das Mekka für Motorsport-Enthusiasten!

Was für eine Fortsetzung! **DTM Race Driver 2** müsste eigentlich XXL im Titel tragen, so fett ist der zweite Teil von Codemasters Sahne-Rennspiel geraten. Der herausfordernde Karrieremodus fesselt mich trotz der nach wie vor seichten Story an den Monitor und das neue Schadensmodell schaut einfach nur klasse aus. Sowieso haben sich die Entwickler fast alle Kritikpunkte der Spieler zu Herzen genommen und umgesetzt. Windschatten, Benzinverbrauch, ein spitzenmäßiges Schadensmodell und sehr viel intelligentere Gegner – Rennspielherz, was willst du mehr? Vielleicht eine bessere Hintergrundgeschichte, weniger Schummeleien bei den Wettkämpfen und animierte Boxenstopps. Aber auch ohne diese Features steckt in **DTM Race Driver 2** mehr Rennspiel als in vergleichbaren Titeln.



TESTURTEIL
DTM Race Driver 2

ENTWICKLER Codemasters
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 12 | Internet: 12 | 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 900 – 1.500 – 2.100

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr umfangreicher Karrieremodus
+ Starke Computergegner
+ Realistisches Fahrmodell
+ Spaßige Mehrspieleroptionen
- Nach wie vor sehr lineare Handlung

GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	90%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DTM RACE DRIVER** oder **TOCA 2** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Der König ist tot, es lebe der König: Race Driver 2 setzt sich furios an die Spitze.

Größer, schöner, spektakulärer und ganz ohne pomadigen Protagonisten – in **DTM Race Driver 2** macht Codemasters fast alles richtig. Mir persönlich besonders wichtig: Während im Vorgänger so manches Rennen eher an **Destruction Derby** denn an die DTM erinnert hat, agieren Ihre Rivalen nun deutlich fairer. Herumfliegende Spoiler zum Rennstart haben genauso Seltenheitswert wie nicht nachvollziehbare Massenkarambolagen. Allerdings haben mich nicht alle Rennserien wirklich gefesselt. Das liegt vor allem daran, dass häufig nur ein oder zwei verschiedene Autos zur Wahl stehen – ein Aston Martin Vanquish ist ja toll, aber wenn 20 davon über die Strecke zuckeln, macht sich der Wunsch nach Abwechslung breit. Dennoch: Dank konsequenter Verbesserungen sieht die Rennspielkonkurrenz von **Race Driver 2** höchstens noch die Rücklichter.

Euro 2004

Hier kann Andorra Europameister werden und Holland – mal wieder – in der Qualifikation ausscheiden: Euro 2004 bringt die EM zum Selberspielen.

Die nächste Europameisterschaft 2004 in Portugal steht vor der Tür – und traditionell pünktlich zum Turnierstart auch die offizielle Simulation der **FIFA**-Macher von EA Sports. Wie gewohnt, kicken Sie hier nur international: Auch in **Euro 2004** müssen Sie auf Vereine komplett verzichten. Dafür sind allerdings alle 51 europäischen Nationalteams enthalten, vom Fußballzwerg Andorra bis zu etablierten Größen wie Frankreich, Spanien, England und Deutschland – allesamt mit Originaltrikots, -spielernamen, glaubwürdigen Stärken und aktuellen Kadern. Die verschwenderisch eingesetzte EM-Lizenz sorgt für authentisches **Euro**-Feeling und zählt zu den absoluten Highlights.

Portugal, wir kommen!

Zentraler Spielmodus ist natürlich die Europameisterschaft. Bis zur Endrunde in Portugal ist es allerdings ein weiter Weg: Zunächst wollen Ihre Mannen sicher durch die Qualifikation manövriert werden. In Gruppenspielen kicken Sie sich gegen größtenteils durchschnittliche Gegner an die Tabellenspitze. Zwischendurch warten etwas herausforderndere Freundschaftsspiele zur Vorbereitung – wer es eilig hat, kann die jedoch getrost simulieren lassen. Interessant: Im Laufe von Qualifikation und Turnier verändert sich die Leistungsfähigkeit der Spieler, ähnlich wie in der Meisterliga von **Pro Evolution Soccer 3** oder in **NHL Hockey 2004**. Falls Sie mehrere Spiele nacheinander verlieren, bricht die Moral Ihrer Kicker ein und sie agieren in den folgenden Partien nicht mehr ganz so spritzig. Dasselbe passiert, wenn jemand auf der Bank schmort und nicht zum Einsatz kommt.

Dribbelkünstler

Euro 2004 bietet etwas mehr spielerische Möglichkeiten als **FIFA 2004**. Zwar liegt der Schwerpunkt nach wie vor auf Pass-Stafetten, einen guten Spieler vorausgesetzt, führen allerdings auch gelegentliche Solos zum Erfolg. Wichtig dabei: präzises Timing. Per rechten Analogstick vollführt Ihr Spieler Übersteiger oder Tunnel – rund zehn solcher Tricks beherrscht jeder **Euro**-Fußballer. Dieses simple System (bekannt aus älteren **FIFA**-Folgen) kommt Anfängern entgegen – meist reicht ein Knopfdruck im richtigen Augenblick und das Dribbling gelingt. Erfahrenere Spieler fühlen sich allerdings in ein Korsett gezwängt: Vorgefertigte Tricks sind weniger

Nur ein Add-on? FIFA und Euro 2004 im Vergleich

FIFA 2004		Euro 2004
Vereins und Nationalmannschaften aus aller Welt	**Mannschaften**	Sämtliche Nationalmannschaften Europas auf neuestem Stand
... vereinfacht den Spielaufbau, stört allerdings den Spielfluss.	**Das Off-the-Ball-System ...**	... vereinfacht den Spielaufbau und stört den Spiefluss dank Verbesserungen nicht ganz so stark.
Butterweiche Animationen, vielfältige Stadien, Originallogos und -trikots	**Grafik**	Butterweiche Animationen, vielfältige Stadien, Originallogos und -trikots
Guter Sound mit echten Fangesängen. Häufig falsche Kommentare.	**Sound**	Guter Sound mit echten Fangesängen. Gelegentlich falsche Kommentare.
Karriere fesselt über mehrere Saisons. Große Ligenvielfalt.	**Spieltiefe**	Europameisterschaft beschäftigt nicht lange genug. Sonstige Modi kein Karriere-Ersatz.

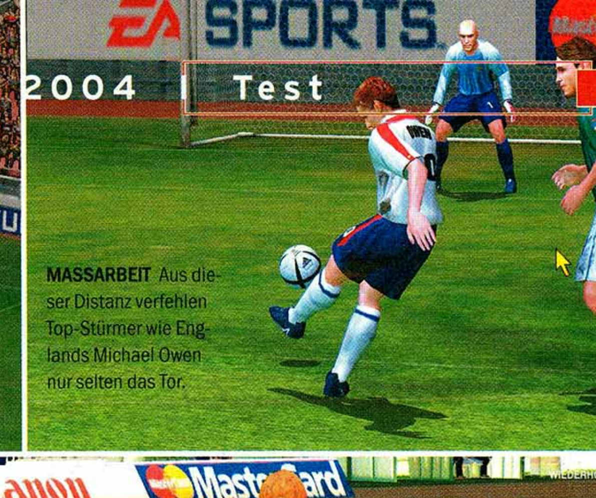


ARTISTISCH Kunsttore wie dieser Fallrückzieher sind besonders spektakulär.

VOLLSPANN Eckbälle werden wahlweise aufs Tor gezogen oder mit Vollspann geschossen.



IDEAL Die Verteidigung ist nach dem schnellen Konter überrumpelt: In der Mitte stehen zwei Stürmer ungedeckt.



MASSARBEIT Aus dieser Distanz verfehlen Top-Stürmer wie Englands Michael Owen nur selten das Tor.



REMPELFREUDIG Genau wie in FIFA 2004 wird bei Ecken und indirekten Freistößen kräftig gedrängelt, um in eine gute Position zu kommen.

AUSGEHEBELT Ein Heber in den Rücken der Abwehr auf einen vorsprintenden Stürmer ist besonders gegen Mannschaften mit einer Viererkette wirksam.

herausfordernd und wirken auf Dauer etwas eintöniger als die individuellen Dribbelschritte aus Konamis **Pro Evolution Soccer 3**.

Enttäuschend flach

Überhaupt ist die mangelnde Spieltiefe das Hauptproblem von **Euro 2004**. Die EM ist in weniger als 20 Stunden mehrfach gewonnen und auch die anderen sieben Modi – unter anderem Elfmeterschießen und Turnier – stellen keine echte Alternative zu einem motivierenden Karriere-Modus dar. Zudem ist der Taktik-Part äußerst dünn ausgefallen: Man kann lediglich Abseitsfalle, Aufstellung und Ausrichtung (defensiv, normal oder offensiv) einstellen, Laufwege und ähnliche Features fehlen vollständig. Um so unverständlicher, als das frühere **FIFA**-Ausgaben in diesem Bereich teilweise deutlich mehr fürs Geld geboten haben.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Ein überteuertes Add-on: Euro 2004 ist nur empfehlenswert, wenn Sie FIFA 2004 nicht besitzen.

Eigentlich müsste sich EA Sports für **Euro 2004** in den viel zitierten Hintern beißen: Da bügelt man **FIFA**-Schwachpunkte wie die nur bei wenigen Gamepads frei konfigurierbare Steuerung aus, überarbeitet das Off-the-Ball-System, sodass das Spiel sich spürbar fließender anfühlt, und fügt sogar sinnvolle Features wie das Moralsystem hinzu – schmälert das Spielerlebnis jedoch an anderer Stelle durch den fahrlässigen Verzicht auf bewährte und wichtige Details. Beispielsweise wurde das sehr hilfreiche Radar ersatzlos gestrichen – Übersicht ade. Wieder einmal großartig ist hingegen die Umsetzung der Lizenz. Vom offiziellen EM-Logo bis zu den aktuellsten Trikots: EA Sports setzt auf Authentizität – EM-Flair ist garantiert. Zum Vollpreis lohnt sich **Euro 2004** auf keinen Fall für Besitzer des Vorgängers. Es spielt sich etwas flüssiger als **FIFA**, fesselt aber weniger lang und hat Detailschwächen. Falls Sie **FIFA 2004** nicht gekauft haben, kommt es vor allem darauf an, ob Sie lieber eine originalgetreue Europameisterschaft oder Bundesliga und Co. nachspielen wollen.

TESTURTEIL
Euro 2004

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 7. Mai 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 Netzwerk: -
Internet: 2 1 Sp./Packung

87

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 900 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Authentisches EM-Feeling
+ Etwas flüssigeres Spiel als FIFA
+ Kader überwiegend aktuell
- Kein Radar im Spiel
- Mangelnde Spieltiefe

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA FOOTBALL 2004** oder **PRO EVOLUTION SOCCER 3** mochten.

Trackmania

Rasen und Rätseln: Das überraschend gute Trackmania ist Renn- und Knobelspiel zugleich.

DEMO

SCHWINDELERREGEND Um diese Schraube unfallfrei zu durchqueren, müssen Sie ordentlich Gas geben.

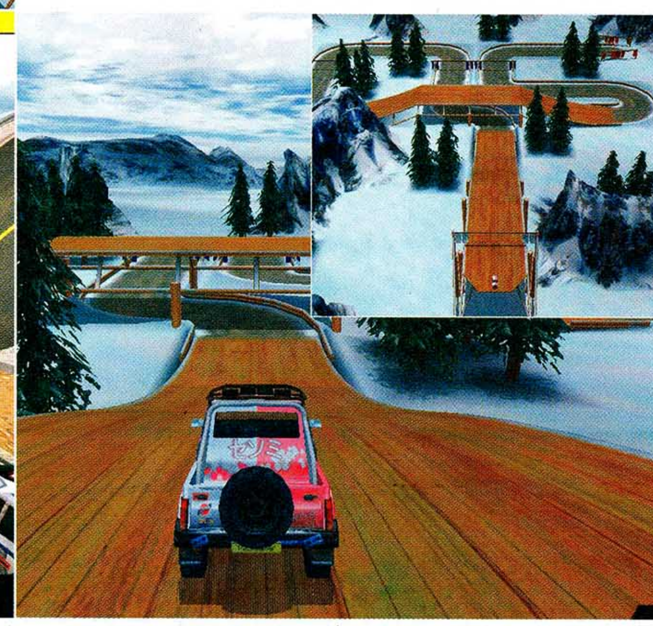
BAUKASTEN Mit dem komfortablen Streckeneditor zaubern Sie im Handumdrehen spannende Kurse.

Dass man zum Autofahren einen klaren Verstand benötigt, demonstriert die französische Softwareschmiede Nadeo diesen Monat eindrucksvoll. Beim innovativen **Trackmania** müssen Sie nämlich nicht nur über abwechslungsreiche Rundkurse im Stil von **Bleifuß Fun** heizen, sondern nebenbei auch knifflige Rätsel lösen und spektakuläre Rennstrecken aus dem Boden stampfen. Wer nur Gas geben möchte, kann sich in mehr als 50 abwechslungsreichen Einzelrennen gegen bis zu drei Computergegner austoben. Der Fuhrpark fällt hierbei mit drei Fahrzeugen (Pick-up, Rallyewagen und Muscle-Car) allerdings sehr bescheiden aus. Die arcadelastige Raserei über Sprungschanzen und durch Loopings ist extrem einsteigerfreundlich und der Schwierigkeitsgrad entsprechend niedrig. Lediglich die letzten 15 Strecken stellen aufgrund der knappen Zeitvorgaben eine Herausforderung dar, denn die lahmen Computergegner sind zu keinem Zeitpunkt eine Gefahr. Ein Schadensmodell gibt es nicht, folglich bleiben Karambolagen mit der Streckenrandbegrenzung ungesühnt. Unfälle mit den PC-Piloten sind ebenfalls nicht möglich, da es erstaunlicherweise keine Kollisionsabfrage gibt.

Gehirnakrobatik

Herzstück des Spiels ist allerdings der Puzzle-Modus, bei dem Sie im mitgelieferten Editor aus der Vogelperspektive 51 unfertige Strecken mit einer begrenzten Anzahl von Bauteilen fertig stellen müssen. Wie gut Ihnen das gelungen ist, testen Sie selbst am Steuer Ihres Wagens. Je nach Fahrzeit heimsen Sie eine Bronze-, Silber- oder Goldme-

WÜSTE SACHE Neben Wald und Schnee können Sie auch in der Wüste ordentlich Gas geben. Ärgerlich: mangels Kollisionsabfrage gibt es keine Crashs mit anderen Fahrzeugen.



WANDLUNGSFÄHIG Nachdem Sie im Editor eine Strecke zusammengebaut haben (siehe Ausschnitt), müssen Sie diese mit Ihrem Wagen in Bestzeit abfahren.

daille ein, mit der Sie dann neue Streckenteile für den Editor freischalten. Klingt einfach, macht aber eine Menge Spaß und zeitweilig sogar süchtig.

Aufbauend

Mit dem einfach zu bedienenden Streckenbaukasten stampfen Sie im Handumdrehen spannende Kurse aus dem Boden. Wie beim Achterbahnbau von **Rollercoaster Tycoon** platzieren Sie mithilfe der Maus Geraden, Steilkurven, Loopings oder Sprungschanzen sowie Streckenrandobjekte in den drei Szenarien Schnee, Wald und Wüste. Da sämtliche Strecken maximal 20 kByte groß sind, kann man diese problemlos an Freunde mailen oder übers Internet verbreiten. Auf der offiziellen Homepage www.trackmania-the-game.de soll es ebenfalls in regelmäßigen Abständen neue Parcours zum kostenfreien Download geben. Die Steuerung bereitet keine Probleme und auch die Grafik ist akzeptabel. Diese kann es zwar nicht mit dem Detailreichtum eines **Need for Speed: Underground** oder **DTM Race Driver 2** aufnehmen, sorgt dafür aber auch auf älteren Systemen für ruckelfreie Rennen. Ärgerlich, dass es nur drei Automodelle und ebenso viele Szenarien gibt. Mangels Abwechslung geht die Motivationskurve nach einigen Spielstunden nämlich in den Keller. Zum Glück haben die Entwickler auch an einen Mehrspielermodus mit spaßigen Spielvarianten gedacht. Mit bis zu zehn Mitspielern bauen und fahren Sie hier alleine oder im Team um die Wette. CHRISTIAN SAUERTEIG



MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



Unterhaltsamer Genre-Mix mit Suchtgefahr!

Ich muss zu meiner Schande gestehen, dass ich den suchterzeugenden Puzzle-Modus zunächst ignoriert und mich mit dem an den Klassiker **Stunts** angelehnten Einzelspiel vergnügt habe. Das Durchfahren diverser Sprungschanzen, Schrauben und Loopings macht nämlich auch eine Menge Laune, kommt aber keinesfalls an die drollige Strecken-Bastelei heran. Oftmals ertappte ich mich dabei, wie ich einen bereits erledigten Level immer wieder aufs Neue startete, um durch diverse Umbaumaßnahmen noch einige Hundertstelsekunden herauszuholen. Simulations-Experten werden von dem simplen Fahrmodell enttäuscht sein, alle anderen können bei Gefallen unserer beigepackten Demo-Version zuschlagen. Aber Vorsicht: **Trackmania** kann eine Zeit lang durchaus süchtig machen ... ich muss jetzt weiterspielen!



Top 100

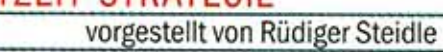
Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen



So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele
Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.
Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle





Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich





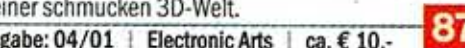
Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**





Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Petra Fröhlich



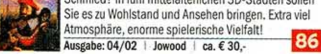


Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

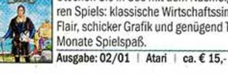
Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **87**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle





Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **85**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**



Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry** (dt.) setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **86**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **86**

Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding





Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

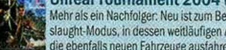


Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004** (dt.) ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**



Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**



Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | 91



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | 89



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | 88



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | 87



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | 86

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß





Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | 86



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | 84



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | 84



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | 84



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | 80

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner





Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | 88



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | 83



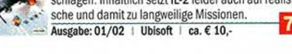
B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | 82



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | 80



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | 77



ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann





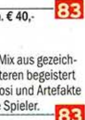
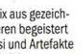
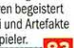
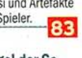
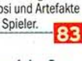
Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 84



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | 83

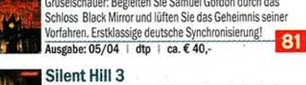


Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | 83



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Se
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | 81





Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | 81



ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | 92



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | 91



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | 91



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | 89



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | 85

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | 88



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | 86



Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | 85



Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | 81



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | 79

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | 84



Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | 80



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | 79



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | 78



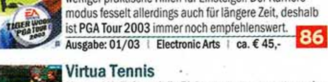
Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | 77

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg






Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 89

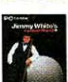
Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 86



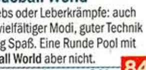

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | 85



Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | 84




Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | 84



SPORT – FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg





Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierenden Gegner machen Pro Evolution Soccer 3 zur Nummer 1 des Fußball-Throns. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | 88



Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 87

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 87



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 78



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | 77

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann





NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 90



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 90



NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 88



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | 86



NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 82

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg



DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | 90



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | 89



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | 88



Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | 85



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | 85

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner







Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | 88



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 86



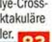

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | 85



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | 83



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | 83




ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z




Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und sie agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- | **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- | **82**



Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **84**



Black Hawk Down: Team Sabre
Elf spannende neue Einsätze hält **Team Sabre** für die Delta Force bereit: Sie jagen einen Drogenbaron in Kolumbien und vertreiben Rebellen im Persischen Golf. Wie schon im Hauptspiel fehlt es leider an spielerischer Abwechslung.
04/04 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **71**



C&C Generäle: Die Stunde Null
Die Stunde Null knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **88**



DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- | **83**



Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **75**



Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**



Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- | **90**



Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**



Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **79**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



NWN: Horden des Unterreichs
Mit dem zweiten **Neverwinter Nights**-Add-on treten Sie gegen den Magier Halastar Blackcloak an. 300 neue Waffen und 40 Zaubersprüche sorgen für die nötige Stimulation des Sammeltriebs – freuen Sie sich auf weitere 20 unterhaltsame Stunden im **D&D**-Universum.
05/04 | Atari | ca. € 30,- | **86**



NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- | **84**



Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**



Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**



Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das **Mission-Pack** führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden – ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- | **78**

Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen – die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt – in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **76**

Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- | **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- | **85**



Black Hawk Down – Gold Pack
Intensiver, teils beklemmender Ego-Shooter, der Sie unter anderem die Handlung des gleichnamigen Films nachspielen lässt. Das Add-on **Team Sabre** enthält zwei neue Kampagnen, in denen Sie unter anderem im kolumbianischen Dschungel gegen Drogenbosse antreten.
Electronic Arts | ca. € 45,- | **80**

C&C Generäle Deluxe Edition
Deluxe – das heißt in diesem Fall: **C&C Generäle** plus Add-on **Stunde Null**. Drei Fraktionen mit individuellen Stärken und Schwächen laden zu perfiden Taktiken ein. Gerade der Mehrspielermodus ist nach wie vor ein Favorit im PC-Games-Netzwerk.
Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Dark Age of Camelot: Bundle
Unsere Online-Rollenspiel-Referenz gibt es nun im Paket mit den beiden sehr guten Add-ons – hier stecken viele hundert Stunden Spielspaß drin. Ohne Flatrate dürfte das beim Kauf gesparte Geld also wohl komplett in die Provider-Rechnung fließen.
Wanadoo | ca. € 45,- | **84**



Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**

Die Gilde: Gold-Edition
Die Gold Edition enthält das Hauptprogramm Die Gilde und das Add-on Gaukler, Gruften und Geschütze. Die spielerische Vielfalt und die tolle Atmosphäre wissen auch heute noch zu fesseln. In Sachen Wirtschaftssimulationen immer noch einer der Toptitel.
Jowood | ca. € 20,- | **87**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition**, **Die Siedler 2 Gold Edition**, **Die Siedler 3 Gold Edition**, **Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- | **85**



Die Sims Super Deluxe
Die Version des meistverkauften PC- Spiels mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis: Das Paket enthält neben dem Hauptprogramm die ersten beiden Add-ons Das volle Leben und Party ohne Ende. Angestaubte Grafik, immer noch lang anhaltender Spielspaß.
Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2**, **James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.
Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da alle diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- | **84**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 15,- | **83**



Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2**, **Morrowind**, **Ghost Recon**, **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Racing Simulation 3**, **The Partners**, **Will Rock**, **Largo Winch**, **Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.
Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4**, **Gothic**, **Starlancer**, **Motocross Madness 2**, **Pool of Radiance**, **Rally Championship 2002**, **Battle Realms**, **Rayman M**, **Silent Hunter 2**, **Evil Twin**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubisoft | ca. € 20,- | **88**



Gothic 2: Gold Edition
Tauchen Sie ein in die zauberhafte Welt von Gothic 2: Zusammen mit dem Add-on Die Nacht des Raben fordert dieses Rollenspiel auch Profis für unzählige Stunden, die opulente Grafik erschafft dazu eine einzigartige Fantasy-Atmosphäre.
Koch Media | ca. € 40,- | **86**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- | **86**



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001**, **Superbike 2001**, **Commandos 2: Men of Courage**, **Desperados: Wanted Dead or Alive**, **C&C: Alarmstufe Rot 2**, **Monopoly Tycoon**, **Startopia**, **Rollercoaster Tycoon**, **Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.
Eidos | ca. € 45,- | **90**



Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- | **88**



Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager **Tycoon**-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2**, **Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- | **85**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Bonaparte
Der Packungstext preist atemberaubende Grafik an – eine dreiste Übertreibung. Statt Bump-Mapping gibt's graue Menüs und statt fordernden Taktik-Scharmützeln lediglich Simpel-Strategie.
Enjoy | Preis: € 14,- | Wertung: 58

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
Wok WM – TV Total	BHV	10	xx/xx	€ 30,-
SpongeBob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-

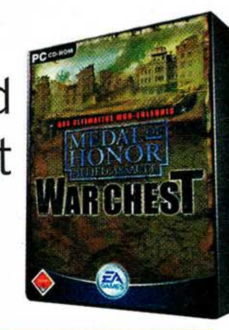
ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Alien Shooter	61	04/04	€ 15,-
Angel vs Devil	63	05/04	€ 20,-
Augustus	61	03/04	€ 40,-
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	30	04/04	€ 20,-
Bad Boys 2	70	05/04	€ 50,-
Battle Engine Aquila	69	05/04	€ 45,-
Battle Mages	63	06/04	€ 45,-
Battlefield Vietnam	88	05/04	€ 50,-
Beyond Divinity	74	05/04	€ 40,-
Beyond Good & Evil	87	02/04	€ 45,-
Black Hawk Down: Team Sabre	71	04/04	€ 30,-
Castle Strike 1.1	77	04/04	€ 35,-
Championship Manager 03/04	68	03/04	€ 45,-
Colin McRae Rally 4	88	04/04	€ 45,-
Combat Mission 3	61	03/04	€ 45,-
Conan	65	04/04	€ 45,-
Counter-Strike: Condition Zero	68	05/04	€ 30,-
Crazy Machines	41	04/04	€ 10,-
Crazy Taxi 3	62	03/04	€ 30,-
Crusader Kings	-	06/04	€ 35
Dark Age of Camelot	83	02/04	€ 25,-
Dark Fall	46	02/04	€ 15,-
Das große Ostalgie-Spiel	32	03/04	€ 15,-
Dawn of Aces 2	31	04/04	€ 15,-
Dead Man's Hand	69	06/04	€ 30,-
Der Hobbit	68	02/04	€ 50,-
Der verborgene Kontinent	77	02/04	€ 40,-
Deus Ex: Invisible War	85	04/04	€ 45,-
Deutschland sucht den Superstar	50	02/04	€ 35,-
DTM Race Driver 2	90	06/04	€ 45,-
Euro 2004	87	06/04	€ 50,-
Fair Strike	41	02/04	€ 35,-
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
Far Cry (dt.)	92	05/04	€ 50,
Firestarter	74	04/04	€ 30,-
Gun Metal	72	02/04	€ 30,-
Gütertrennung XXL	19	05/04	€ 10,-
Hearts of Iron	67	03/04	€ 40,-
Hitman: Contracts	84	06/04	€ 45,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	56	02/04	€ 45,-
Kelly Slater's Pro Surfer	79	02/04	€ 30,-
Kill Switch	65	05/04	€ 40,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Knights of the Temple	78	05/04	€ 50,-
Magic Battlegrounds	41	02/04	€ 50,-
Medicopter 117	49	04/04	€ 20,-
Michael Schumacher Kart 2004	70	05/04	€ 20,-
Midnight Nowhere	60	02/04	€ 30,-
Moorhuhn Adventure XXL	70	03/04	€ 15,-
Neverwinter Nights: Horden d. Unterreichs	86	05/04	€ 30,-
Ogallala	62	03/04	€ 10,-
Port Royale 2	89	06/04	€ 45,-
Punic Wars	71	06/04	€ 45,-
Ragnarok Online*	69	06/04	ca. € 12,-
RTL Skispringen 2004	79	02/04	€ 30,-
RTL-Quiz	43	03/04	€ 20,-
Sacred	85	04/04	€ 45,-
Schizm 2	56	05/04	€ 40,-
Secret Weapons over Normandy	80	02/04	€ 45,-
Shadowbane	69	04/04	€ 30,-
Singles	80	04/04	€ 30,-
Sonic Adventure DX	73	03/04	€ 30,-
Soul Ride	30	04/04	€ 15,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	90	05/04	€ 50,-
Splinter Cell Add-on	78	03/04	€ 15,-
The Black Mirror	81	05/04	€ 40,-
The I of the Dragon	65	05/04	€ 45,-
The Omega Stone	53	02/04	€ 30,-
The Westerner	83	04/04	€ 40,-
Tony Tough	73	02/04	€ 40,-
Trackmania	77	06/04	€ 40,-
Trainz 2004	58	03/04	€ 50,-
Two Thrones	51	04/04	€ 30,-
Unreal Tournament 2004 (dt.)	89	05/04	€ 50,-
Urban Freestyle Soccer	55	03/04	€ 35,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Wakeboarding Unleashed	83	04/04	€ 30,-
War and Warriors: Jeanne d'Arc	71	04/04	€ 45,-
Wildlife Park Add-on	65	06/04	€ 20,-
Wok WM	10	05/04	€ 20,-
Warlords 4	76	02/04	€ 40,-
World Championship Snooker 2003	82	02/04	€ 45,-
World War 2: Air Combat	32	04/04	€ 15,-
XIII	82	12/04	€ 30,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

*monatliche Gebühr, je nach gewähltem Paket

Medal of Honor: Allied Assault (dt.) War Chest



Medal of Honor: Allied Assault (dt.) gehört immer noch zu den packendsten Ego-Shootern. In den spannungsgeladenen Missionen werden Sie mitten in die Wirren des Zweiten Weltkriegs versetzt. Besonders nachhaltigen Eindruck hinterlässt die Landung an Omaha Beach, inspiriert vom Spielberg-Blockbuster **Der Soldat James Ryan**. Die beiden Add-ons **Spearhead** und **Breakthrough** liefern nach Abschluss des Hauptprogramms Nachschub.



Football Fusion



Wer mit seiner Gurkentruppe im Auf- oder Abstiegskampf bestehen will, legt am besten selbst Hand an: Die namengebende Schnittstelle **Football Fusion** erlaubt es, **Fußballmanager 2004**-Partien direkt in **FIFA 2004** zu bestreiten. Dafür brauchen Sie natürlich beide Spiele, die hier im 70 Euro teuren Paket vereint sind. Dafür gibt's immerhin den derzeit besten **Fußballmanager** und das beste **FIFA** aller Zeiten.



Heldenzeit

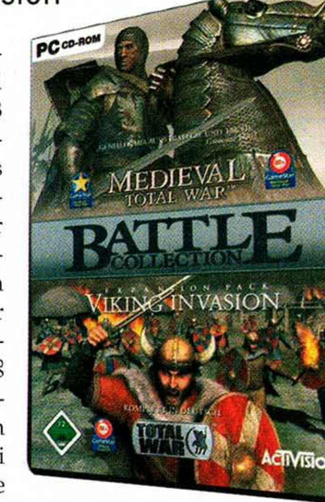
Kernstück der Sammlung sind die exzellenten Rollenspiele **Gothic 2** und **Arx Fatalis**, die beide mit packender Atmosphäre und riesigen Spielewelten aufwarten. Ergänzt wird das Duo durch das sehr gute, rundenbasierte Strategiespiel **Etherlords** und das (entbehrliche) Rollenspiel **Gorasul**.



Medieval: Battle **Collection**


EPISCH Bis zu 10.000 Einheiten führen Sie in die Schlacht.

Das finstere Mittelalter: **Medieval: Total War mit dem Add-on** Viking Invasion



In **Medieval: Total War** muss Europa bis zum Jahr 1453 in Ihrer Hand liegen: Beginnend im Jahr 1053 wählen Sie aus zwölf Völkern und kümmern sich als Oberhaupt um das Wohl Ihres Reiches. Ähnlich wie in **Civilization 3** erteilen Sie rundenbasiert Befehle, bauen Felder und Kirchen, kümmern sich um die Steuersätze oder bauen Ihre Armee aus. Durch Spitzfindigkeiten wie der Vermählung der Tochter pflegen Sie Ihre diplomatischen Beziehungen. Ist Ihre Armee erst einmal groß genug, gehen Sie auf Raubzug in benachbarte Ländereien oder führen Ihre Soldaten in einen Kreuzzug. Der Clou des Spiels: Bei den monumentalen Schlachten können Sie in Echtzeit Ihre Armeen befehligen. Einzig die Schlacht-Grafik wirkt bei näherer Betrachtung doch arg detailarm. Alternativ stehen auch sechs Kampagnen zur Wahl. Das Add-on **Viking Invasion** bietet eine neue Kampagne rund um die wackeren Wikinger und bringt sinnvolle Verbesserungen.



ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Beyond Good & Evil	Ubisoft	80	€ 45,-
Black Hawk Down Gold Pack	Electronic Arts	87	€ 30,-
C&C Generäle Deluxe	EA	86	€ 50,-
Chrome	Koch	82	€ 20,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Dark Age of Camelot – Bundle	GOA	84	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	82	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
NEU Enigma: Rising Tide	Pointsoft	79	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
NEU Football Fusion	Electronic Arts	86	€ 70,-
Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
Gothic 2: Gold Edition	Koch Media	86	€ 40,-
NEU Heldenzeit	JoWooD	84	€ 40,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
NEU IGI 2: Covert Strike	Codemasters	81	€ 15,-
Industriegigant 2 Gold	Koch Media	84	€ 20,-
Medieval Battle Collection	Activision	80	€ 30,-
Morrowind GotY Edition	Ubisoft	90	€ 35,-
Neverwinter Nights	Atari	84	€ 15,-
NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever 2	Vivendi	90	€ 10,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	88	€ 30,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
NEU Tactical Ops	Atari	82	€ 15,-
NEU Tempel des Elementaren Bösen	Atari	79	€ 15,-
Tom Clancy's Ghost Recon Complete	Ubisoft	83	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tron 2.0	Buena Vista	86	€ 20,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
XIII	Ubisoft	82	€ 30,-
Yager	THQ	84	€ 20,-



Liebenswertes **Abo**

Rein in die interaktive Beziehungskiste. Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** die Simulation **Singles – Flirt up your life**.



Eine Wohnung, zwei Singles – so lautet die Ausgangssituation im gleichnamigen Computerspiel. Die Persönlichkeiten der Personen legen Sie vor Beginn des Spiels fest, zur Auswahl stehen insgesamt 13 vorgefertigte Charaktere in detailierter 3D-Grafik mit lebensechter Mimik. Das Spektrum der Figuren reicht von liebenswürdig bis komplett durchgeknallt. Für jede Menge Zündstoff ist also schon von Beginn an gesorgt.

Lösen Sie die Partnerprobleme Ihrer Singles und bewältigen Sie ganz nebenbei deren Alltag! In dieser PC-Simulation geht's nicht nur um kochen, arbeiten, fernsehen oder aufräumen, renovieren und umbauen – endlich darf auch kräftig geknutscht, gekuschelt und mehr werden - und das auch im „Pink Mode" (Boy/Boy & Girl/Girl)! Viel Spaß beim Verkuppeln! www.singles-the-game.de.



DEEP SILVER

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Singles" (Art.-Nr. 002450)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 12

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TIPPS & TRICKS

NUR AUF DVD:
TRICKJUMP-DEMOS FÜR
UNREAL TOURNAMENT 2004(DT)

Port Royale 2

Lassen Sie sich in die Karibik entführen: **Sie erleben Abenteuer, führen Seeschlachten und finden Schätze.** Wir machen mit unseren Tipps selbst aus eingefleischten Landratten wahre Seebären.

Inhalt dieser Ausgabe

Black Mirror Komplettlösung 171

DTM Race Driver 2 Profi-Tipps 169

Port Royale 2 Profi-Tipps 159

Unreal Tournament 2004 (dt) Profi-Tipps 163

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 152/153.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion **hilfe@pcgames.de**

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps-&-Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe	Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04	Max Payne 2	1/04
Anno 1503	6/03	Midnight Club 2	9/03
Battlefield 1942 – SWW2	10/03	MoH: Breakthrough	11/03
Battlefield Vietnam	5/03	Morrowind Bloodmoon	2/04
C&C Generäle – Die Stunde Null	12/03	Need for Speed: Underground	3/04
Call of Duty	1/04	NWN: Schatten von Undernzit	9/03
Commandos 3	12/03	Prince of Persia – The Sands of Time	2/04
Deus Ex: Invisible War	4/04	Pro Evolution Soccer 3	2/04
Die Sims: Deluxe Edition	6/03	Rise of Nations	7/03
Die Sims: Megastar	7/03	Sacred	4/04, 5/03
Empires: Die Neuzeit	12/03	Silent Storm	1/04
Enter The Matrix	7/03	Singles	4/04
Far Cry (dt.)	5/04	Spellforce	1/04, 2/04
FIFA 2004	2/04	Star Trek: Elite Force 2	8/03
Fluch der Karibik	10/03	Tomb Raider: Angel of Darkness	8/03
Fußballmanager 2004	2/04	Tron 2.0	10/03
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03	Tropico 2	6/03, 7/03
Grand Theft Auto: Vice City	7/03, 8/03	Vietcong	6/03
Halo	12/03	Vietcong: Fist Alpha	3/04
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04	Warcraft 3: The Frozen Throne	8/03, 9/03
Hidden & Dangerous 2	1/04	X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03	XIII	12/03
KOTOR	1/04, 3/04	Yager	11/03
Lords of Everquest	3/04		

PC Games hilft

SPELLFORCE Orientierungslos

Nach der Mission mit Brannigan (Wildland Pass) komme ich nicht weiter. Sobald ich die neue Karte betreten habe, treffe ich auf eine große Schar Gegner. Es gibt kein Monument und keinen Hinweis darauf, was ich tun soll, nur einen Seelenstein. Was muss ich denn hier machen? MATTHES

Petra Fröhlich: Nachdem Sie die Sequenz in den Frostmarschen (Icegate Marsh) verfolgt haben („Rohens Tod"), binden Sie sich an den Seelenstein. Danach werfen Sie einmal einen Blick in Ihr Questbuch (direkt nach der Zwischensequenz erfolgt auch die Einblendung „Ihr Questbuch wurde aktualisiert"). Dort lesen Sie, dass Sartarius mit Ihnen über das Geschehene sprechen will. Also begeben Sie sich auf direktem Wege nach Graufurt (Greyfell). Dort erfahren Sie, was zu tun ist.

SPELLFORCE Questfragen und Level-Aufstieg

1. Ich habe die Nebenquest „Blut" so weit erfüllt, dass Adhira mir ihren Trank ausgehändigt hat. Nun möchte sie, dass ich diesen zu ihrem Bruder Tombard bringe. Bedauerlicherweise gibt sie mir aber keine Hinweise darauf, wo dieser zu finden ist. Wo finde ich Tombard?

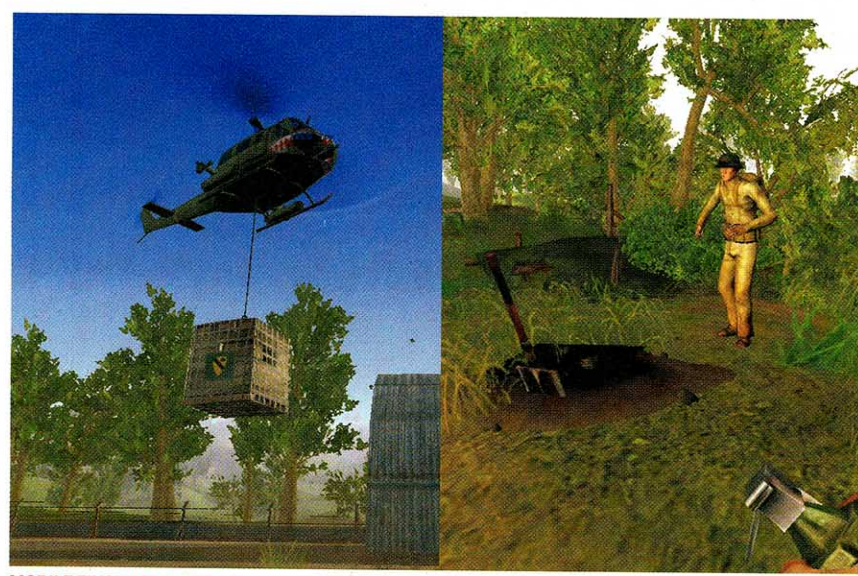
2. Für die Nebenquest „Steinbrecher" finde ich keinen dritten „Stein des ewigen Feuers". Angeblich soll sich mein fehlender Stein im „Spalt" befinden, jedoch habe ich dort alle Gegner besiegt und alle Kisten (auch jene bei den Dämonentoren) geöffnet, ohne auf besagten Stein zu stoßen. Handelt es sich hierbei wieder um einen Gegenstand, der erst durch ein Update ins Spiel gebracht werden muss, weil es vergessen wurde?

3. Nach langer Spielzeit habe ich mich darauf gefreut, meine elementare Magie auf Stufe 12 zu steigern und endlich die flächendeckenden Angriffszauber benutzen zu können. Bedingung dafür ist, einen Charakter mit Stufe 28 zu besitzen und einen Intelligenz- beziehungsweise Weisheitswert von mindestens 80 zu haben. Die angegebenen Bedingungen habe ich erfüllt. Trotzdem kann ich die Magiestufe nicht steigern. Woran liegt das? MICHAEL

Florian Weidhase: 1. Tombard steht im Dorf unterhalb von Graufurt, dort, wo Sie ganz am Anfang die Bauern vor den Orks beschützen mussten (erste Mission).

2. Ja, der Stein befindet sich erst ab Patch 1.05 in einer der Kisten im „Spalt", zu denen Sie den Schlüssel von Ulather bekommen. Die einzig sinnvolle Lösung in Ihrem Fall heißt daher: das Spiel updaten und dann einen Spielstand benutzen, den Sie angelegt haben müssten, noch bevor Sie die Karte „Spalt" betreten haben. Ein späterer Spielstand hilft Ihnen nicht, da die Gegenstände generiert werden, sobald Sie eine Karte betreten haben. Allerdings weisen wir darauf hin, dass es nur wenige Erfahrungspunkte gibt, wenn Sie diese Quest lösen. Die beiden Kisten, auf die Sie zugreifen können, enthalten keine besonderen Gegenstände, sodass es nicht so tragisch ist, wenn Sie diese Aufgabe nicht erfüllen.

3. Leider müssen Sie hierfür ebenfalls auf einen Patch zurückgreifen. Erst ab der Version 1.05 können Sie die Magiefähigkeiten auf Stufe 12 steigern. Es genügt allerdings, das Spiel einfach zu patchen und dann den (letzten) Spielstand zu laden. Danach steht Ihnen die Möglichkeit offen, Magiefähigkeiten auf Stufe 12 zu erhöhen, wenn Sie die erforderlichen Bedingungen erfüllt haben.



MOBILE EINSTIEGSPUNKTE Die Amerikaner müssen in Battlefield Vietnam einen Heli bemühen, um den Einstiegspunkt „mobil" zu machen. Bei der NVA reicht ein Spaten, um den unscheinbaren Erdhügel zu versetzen.

BATTLEFIELD VIETNAM Schaufeleinsatz

Wie kann ich in dem Spiel eigentlich die Schaufel der NVA einsetzen? Sie lässt sich nicht einmal anwählen! Die im Handbuch beschriebene Aktion klappt ebenfalls nicht. Handelt es sich dabei um einen Bug? FABIAN

Rüdiger Steidle: Keine Bange, die Sache mit dem Spaten ist einfach zu handhaben: Gehen Sie zu einem mobilen Einstiegspunkt – ein Erdhaufen mit einem Spaten drin. Jetzt „heben" Sie einfach diesen Punkt auf, und zwar mit der gleichen Taste, mit der Sie auch Waffen gefallener Gegner oder Kameraden aufsammeln. Sie haben jetzt den mobilen Einstiegspunkt quasi in der Tasche. Nun können Sie die Schaufel anwählen und an einer beliebigen Stelle den mobilen Einstiegspunkt wieder ablegen, indem Sie mit der Schaufel graben. Uns ist es auch völlig schleierhaft, warum das so umständlich programmiert wurde – aber es funktioniert. Man muss nur wissen wie!

BATTLEFIELD VIETNAM Respawnpunkte

In verschiedenen Vorschauen werden so genannte mobile Respawnpunkte beschrieben – Kisten, die per Helikopter transportiert werden können. Ich finde aber lediglich in einer Karte eine solche Kiste (allerdings ohne Helikopter). Wo finde ich also die besagten Kisten? „FUERDIESPAMER"

Ansgar Steidle: Auf der Karte „Ia-Drang-Tal" sowie bei „Operation Irving" stehen sowohl die Nachschubkisten als auch die Transporthubschrauber bereit. Beides ist in der US-Basis zu finden.

NFS: UNDERGROUND Farben

In der Intro-Sequenz des Spiels und auf etlichen Screenshots sind viele Streifen, Flammen etc. auf den Autos farbig dargestellt. Ich kann aber irgendwie keine Farben auswählen. Könnt ihr mir da weiterhelfen oder sind nur die Unique-Vinyls farbig? MARTIN

Ralph Wollner: Man kann alle Vinyls frei einfärben. Dummerweise haben die EA-Entwickler diese Option ungeschickt platziert und viele Spieler finden sie nicht. Gehen Sie in den Menüpunkt „Vinyls" und bringen Sie die Streifen an Ihrem Wagen an. Wenn Ihnen die Kombination der vier Schichten gefällt, bestätigen Sie. Nun gelangen Sie in das Vinylmenü. Hier gibt es unter dem Punkt „Vinylschichten" die Option „Vinylfarben", die Sie jetzt anwählen können. Scrollen Sie sich durch die Farben und suchen Sie sich die passende aus. Im Verlauf des Spiels werden weitere Lackarten wie Metallic- oder Mattlack freigeschaltet.

KOTOR Kampf mit Bendak

Ich bin zurzeit noch auf dem Planeten Taris, mein Charakter ist auf Level 5. Bevor ich mich zu Davik aufmache, möchte ich noch die Duellring-Quest

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de



Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Frank Mischkowski
Performance & Tuning
fm@pcgames.de



Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

lösen. Aber gegen Bendak Starkiller habe ich absolut keine Chance. Wie kann ich Bendak am einfachsten besiegen? ANTHONY

Stefan Weiß: Für den Kampf benötigen Sie eigentlich nur einen Schutzschild und genügend Stimpacks. Da Bendak mit gefährlichen Granaten wirft, sollten Sie nach der Zwischensequenz umgehend in den Nahkampf übergehen. Dies empfiehlt sich jedoch in der Regel nur für einen Kämpfer. Eine mögliche Alternativtaktik für schwächere Charaktere ist diese hier: Halten Sie zunächst Abstand zu Bendak und weichen Sie den ersten drei Granaten aus. Aktivieren Sie Ihren Schutzschild und werfen Sie eine Giftgranate auf Bendak, das senkt seine Rettungswürfe herab. Danach setzen Sie Betäubungs- und Splittergranaten gegen den Widersacher ein. Behalten Sie Ihren Schutzschild im Auge und erneuern Sie ihn gegebenenfalls.

KOTOR Verschlossene Tür

Ich komme auf Manaan in der Sithbotschaft nicht weiter. Der Nordbereich bei den Trainingsräumen ist gesperrt. Ich habe die Basis schon oft komplett durchsucht, aber ich komme trotzdem nicht rein. Außerdem steht in keiner Komplettlösung, wie man in diesen Bereich kommen kann. Es wird nicht einmal erwähnt, dass die Tür gesperrt ist. Wie komme ich also dort hinein? ALEXANDER

Stefan Weiß: Die Tür bleibt verschlossen, wenn Sie nicht eine bestimmte Nebenquest annehmen. In der Söldner-Enklave ganz im Westen gibt es einen NPC namens Selkath, der Ihnen den erforderlichen Auftrag gibt. Erst diese Quest ermöglicht es Ihnen, in den Trainingsbereich zu kommen.

KOTOR Bug trotz Patch

Ich habe auf dem Planeten Tatooine ein dickes Problem: Obwohl ich das Spiel gepatcht habe, lässt sich die Hauptquest um die Sandleute einfach nicht lösen. Was kann ich bloß tun? HANS

Stefan Weiß: Ein Blick in die Foren diverser **KOTOR**-Webseiten zeigt, dass es auf dem Sandplaneten trotz Patch immer noch zu Bugs kommt. Interessanterweise treten viel weniger Probleme auf Tatooine auf, wenn man diesen Abschnitt ungepatcht spielt. Sichern Sie also Ihre Spielstände, deinstallieren Sie Ihre gepatchte Spielversion und installieren Sie **KOTOR** ohne Patch neu. Spielen Sie danach erneut den Planeten Tatooine. Wenn Sie die Quests dort erfolgreich beendet haben, können Sie das Spiel getrost aktualisieren. Die restlichen Planeten sollten sich ohne Probleme spielen lassen.

X2: DIE BEDROHUNG Adler, Nvidium und Piraten

1. Wo bekomme ich bei X2 den Teladi-Adler her?
2. Ich habe den Khaak-Sektoren einen Besuch abgestattet und ein paar Asteroiden gescannt. Einige davon enthalten Nvidium. Meine Frage: Wo kann ich das verkaufen?
3. Außerdem kann ich auf Piratenbasen nicht landen. Wie freunde ich mich am besten mit den Piraten an? GELA

Dirk Gooding: 1. Den Teladi-Adler kann man nur durch ein Skript freischalten. Dieses können Sie zum Beispiel auf dieser Webseite downloaden: www.xscripting.com



IN DEN TEICH Springen Sie in den Teich, um unter Wasser den Eingang zu finden.



PLATTE ÖFFNE DICH Um die Bodenplatte in der Kapelle zu öffnen, müssen Sie das Kreuz darauf fallen lassen.

2. Nvidium-Käufer finden Sie zum Beispiel auf den Raumschmieden in den Systemen Dreieinigkeit, Predigers Einsamkeit, Reich des Kardinals, Heiliges Relikt sowie auf der Handelsstation im System Reich des Pontifex.

3. Wenn Sie in keinem Piratenhafen oder keiner Piratenbasis landen können, errichten Sie einfach in einem Piratensektor ein paar illegale Stationen, zum Beispiel eine Raumsprit-Brennerei oder eine Raumkraut-Fabrik. Wichtig ist, dass Sie etwas produzieren, was sich bei den Piraten verkaufen lässt. Die Produktion von Sonnenblumen stellt die preiswerteste Methode dar.

XIII Klostereingang

Ich hänge gerade im Kloster-Level fest und komme nicht mehr weiter. Wie gelange ich denn in das Kloster? HOLGER

Thomas Weiß: Nach den ersten Scharmützeln kommen Sie zu einem Springbrunnen. Von dort marschieren Sie die Treppe hinauf zum Teich. Springen Sie ins kühle Nass, zerstören Sie das Gitter und arbeiten Sie sich bis zum Brunnen vor. Weiter geht es zu den Klippen. Mithilfe des Hakens schwingen Sie sich über die Schlucht. Durch das Gestrüpp betreten Sie den Garten der Anlage mit dem Springbrunnen. Gehen Sie auf den Klostereingang zu und biegen Sie rechts zur Kapelle ab. In der Kapelle müssen Sie hinter das Kreuz gehen und so lange darauf einschlagen, bis dieses umkippt und eine Bodenplatte zerstört. Durch diesen Gang gelangen Sie ins Klosterinnere.

DER VERBORGENE KONTINENT Blasebalg

Spielfigur Ariane muss an einer bestimmten Stelle im Spiel einen Blasebalg benutzen. Ich kann diesen Gegenstand jedoch nicht benutzen oder von der Wand nehmen. Wie lässt sich dieses Problem denn lösen? FRANZISKA

David Bergmann: Das Wichtigste gleich vorweg: Ariane kann den Blasebalg erst von der Wandhalterung nehmen, wenn sie auch weiß, wofür sie ihn eigentlich benutzen muss. Sprich, Sie müssen vorher mit dem Wachmann gesprochen haben. Danach gehen Sie folgendermaßen vor: Platzieren Sie in der Höhle den gelben Kristall an dem Gerät auf der rechten Seite (rechter Ständer). Benutzen Sie anschließend den Blasebalg auf der linken Seite – jetzt haben Sie den Hinweis, dass der Kristall poliert sein muss. Verlassen Sie die Höhle und klicken Sie auf den Sand am Boden. Ariane greift sich daraufhin etwas davon. Zurück in der Höhle, füllen Sie den Sand in den Flakon in der Mitte des Gerätes. Betätigen Sie nun den Blasebalg exakt vier Mal – fertig ist der polierte Kristall.

C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL Aurora-Bomber

Was kann man denn bloß gegen die Aurora-Bomber des Superwaffengenerals tun? Die Flieger meines Netzwerk-Gegenspielers dringen in regelmäßigen Abständen in meine Basis ein und zerstören meine Kraftwerke und andere wichtige Gebäude. Ich kann die Bomber einfach nicht zerstören. Was mache ich bloß falsch? Wie schlage ich meinen Gegner? NAMCO

Florian Weidhase: Die Aurora-Alphas sind wirklich kein Spaß. Am besten ist es natürlich, wenn Sie Ihren Gegner erst gar nicht so weit kommen lassen, diese Flieger zu produzieren. Ohne Strategiezentrum baut Ihr Gegenspieler keinen einzigen Aurora-Bomber. Leider haben Sie uns verschwiegen, welche Partei Sie spielen. Trotzdem ein Tipp: Wenn Ihr Gegner mit Aurora-Fliegern angreift, müssen Sie die Bomber auf dem Rückflug abschießen – das wird dann ein kostenintensives Unterfangen für den Gegner. Wenn er es schafft, Sie unentwegt anzugreifen, ergreift er die Initiative, Sie reagieren nur noch und haben faktisch so gut wie verloren. Versuchen Sie doch mal, bei einem Ihrer nächsten Spiele den Spieß umzudrehen: Attackieren Sie Ihren Gegner – und zwar frühzeitig. Wählen Sie als Hauptziele in der Basis des Superwaffengenerals auf jeden Fall die Kraftwerke und – wie bei jedem WA-Spieler (Westliche Allianz) – das Strategiezentrum.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de



David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de



Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de



Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de



Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de



Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Spellforce

Für **Spellforce**-Spieler, die nicht genug bekommen können, gibt's einen Tipp. Falls Sie auch unter ständigem Ressourcenmangel leiden und Ihnen Einheiten zurzeit zu teuer sind, bauen Sie doch einfach eine Ladung kostenlose Arbeiter. Verbannen Sie diese mit der „**K**"-Taste auf den Friedhof und sprechen Sie fix den Necromantenspruch der Schwarzen Magie „Tote erwecken" über die Dahingeschiedenen – schon stehen Ihnen eine Hand voll kleiner, aber feiner Skelette zur Verfügung. Die Knochenmänner sind zwar nicht stark, aber Sie können damit wichtige Stellen sichern, ohne Ihr Einheitenlimit zu belasten.

BELIAR

2 Spellforce

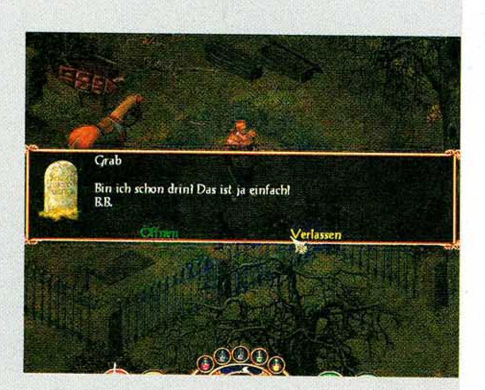
In **Spellforce** werden, sobald Sie die ersten Monumente der Insel besetzen, die Erschaffungspunkte des Gegners in deren Basen aktiviert. Dies kann man vor allem im späteren Spielverlauf ausnutzen. Wenn Sie die Insel betreten, statten Sie erst mal im Alleingang mit dem Avatar den gegnerischen Stellungen einen Besuch ab. Oft ist Ihr Held stark genug, um mit den Bewachern fertig zu werden und anschließend ohne große Mühe die Lager in Schutt und Asche zu legen. Kehren Sie zu den Monumenten zurück, aktivieren Sie diese und Sie können ungestört Ihre Basis aufbauen.

MATTHIAS VON STEIMKER

3 Sacred

Auch im Rollenspiel **Sacred** lohnt es sich, die Gräber etwas genauer zu betrachten, um ein paar postmortale Komiker auszumachen. Der eine oder andere lustige Kommentar der Entwickler kann dort entdeckt werden – unter anderem eine Anspielung auf **Der Herr der Ringe** und Boris Becker. Außerdem sollten Sie die Schädel der besiegten Untoten unter die Lupe nehmen.

MANUEL-ALEXANDER SOKOLLA



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Für die Kampagne „**Gelöschte Szenen**" haben wir für Sie ein paar nützliche Befehle parat. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, in der Zeile „**Ziel**" im Register „**Verknüpfung**" fügen Sie ans Ende den Parameter „**+sv_cheats 1**" an und starten das Programm. Mit der Zirkumflex-Taste („^") öffnen Sie während des Spielens die Konsole und geben dort den gewünschten Befehl ein. Wiederholte Eingabe schaltet die Wirkung aus.

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
noclip	Durch Wände fliegen
notarget	Unsichtbar für Gegner
impulse 101	Kleine Auswahl an Waffen
restart	Karte neu starten
cl_levellocks 32766	Alle Levels freischalten
give x	Waffe x erhalten („x" durch Waffenname ersetzen)
maps *	Kartenliste anzeigen
changelevel x oder map x	Karte wechseln („x" durch Kartenname ersetzen)

Waffenliste
weapon_ak47
weapon_aug
weapon_awp
weapon_blowtorch
weapon_deagle
weapon_elite
weapon_famas
weapon_fiberopticcamera
weapon_fiveseven
weapon_flashbang
weapon_g3sg1
weapon_glock18
weapon_hegrenade
weapon_m3
weapon_m4a1
weapon_m60
weapon_mac10
weapon_mp5navy
weapon_p228
weapon_p90
weapon_radio
weapon_radiocontrolledbomb
weapon_scout
weapon_sg550
weapon_sg552
weapon_shield
weapon_shieldgun
weapon_smokegrenade
weapon_tmp
weapon_ump45
weapon_usp
weapon_xm1014

UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)

Die Bots haben Ihnen bei einer Schnellstart-Partie Onslaught alles vor der Nase weggeschnappt? Zaubern Sie sich doch einfach, was Sie wollen. Vorsichtshalber setzen Sie sich aber in den letzten verbliebenen Gleiter, um nicht als Mus zu enden. Öffnen Sie die Konsole mit der „Ö"-Taste und geben Sie „**summon**" plus den Fahrzeugnamen ein:

Name	Fahrzeug
onslaughtfull.onsgenericsd	Fahrende Toilette
onslaught.onsAttackCraft	Rator
onslaught.onsHoverBike	Manta
onslaught.onsHoverTank	Goliath
onslaught.onsPRV	Hellbender
onslaught.onsRV	Scorpion
onslaughtfull.onsMobile AssaultStation	Leviathan

DEAD MAN'S HAND

Wem das Westernspektakel zu schwierig ist, der nutzt einfach unsere Cheats. Drücken Sie während des Spiels die „**Tab**"-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabe-Taste.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Fly	Flug-Modus
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	Wieder normal laufen
Amphibious	Unter Wasser atmen
Teleport	Versetzt Sie zum Zielkreuz
Allweapons	Alle Waffen
Allammo	Volle Munition
Loaded	Alle Waffen und Munition
Killpawns	Alle CPU-Spieler sterben.
Viewself	Verfolgerperspektive

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Nutzen Sie die bereits vom ersten Sam Fisher erfolgreich eingesetzten Cheats. Öffnen Sie mit „**F2**" die Konsole und geben Sie ein:

Cheat	Wirkung
invisible 1/0	Unsichtbarkeit an/aus
invincible 1/0	Gott-Modus ein/aus
health	Gesundheit wiederherstellen
ammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Sam kann durch Wände gehen.
walk	Sam läuft wieder normal.
playersonly 1	Computergegner erstarren
playersonly 0	Computergegner laufen weiter
killpawns	Alle Feinde sterben.

LORDS OF EVERQUEST

Wir machen das Überleben im **Everquest**-Universum leichter. Öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste und geben Sie die Codes ein. Bestätigen Sie per Eingabe-Taste und schon entfaltet sich die Wirkung.

Cheat	Wirkung
AllIsRevealed	Alle Kampagnen-Missionen freischalten
BlingBling	Sie erhalten 10.000 Platin-Einheiten
Coinage	Sie erhalten 1.000 Platin-Einheiten
SuperShopper	Alle Upgrades
IAmTheOne	Spiel gewinnen
IAmNotTheOne	Spiel verlieren
LayOnHands	Ihre Einheiten werden geheilt.
ManaKing	Die angewählte Einheit hat unendlich viel Mana.
StaminaKing	Die angewählte Einheit hat unendlich viel Ausdauer.
SirKnight	Ihre Ritter steigen einen Level auf.
LevelLord	Ihr Lord steigt einen Level auf.
LetThemEatCake	Ihre Truppen steigen einen Level auf.
PowerBurst	Ihre Truppen erreichen den höchsten Level.
MaxKnight	Ihre Ritter erreichen den höchsten Level.
KingMe	Lord auf höchsten Level bringen

Unreal Tournament 2004 (dt.)

Schnelle Deathmatch-Duelle und riesige Materialschlachten – wir verraten, wie die Gefechte von Unreal Tournament 2004 (dt.) schneller laufen.

Die Grafik-Engine von **UT 2004 (dt.)** wurde gegenüber dem Vorgänger kaum verbessert. Trotzdem stellen die neuen Maps aufgrund zusätzlicher Details höhere Anforderungen als die bereits bekannten Karten. Besonders bei den neuen Spielmodi Onslaught und Assault wird die Hardware stark gefordert. Um mit allen Details zu spielen, benötigen Sie 2.700 MHz, eine Radeon 9600 XT oder FX 5900 XT und 512 MByte Arbeitsspeicher. Die KI belastet die CPU besonders stark. Wenn Sie im Einzelspieler-Modus gegen mehr als zehn KI-Kontrahenten antreten wollen, sollte Ihre CPU für die höchste Detailstufe daher mit 3.000 MHz takten.

Options-Flut

Wer eine CPU mit weniger als 2.200 MHz hat, setzt zunächst die „Spielfigurschatten" auf den Wert „Blob" – der Echtzeitschatten fällt in schnellen Gefechten ohnehin kaum auf und das Spiel läuft dadurch wesentlich schneller. Zudem reduzieren Sie die „Physikdetails" auf „Normal". Die Grafikkarte wird hauptsächlich durch die Einstellungen „Texturdetails" und „Detailtexturen" ausgelastet. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 deaktivieren die „Detailtexturen" und setzen die „Texturdetails" auf den Wert „Hoch". Mit einer Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro können Sie vierfache Kantenglättung im Treiber-Menü zuschalten. Um die Ladezeiten stark zu verkürzen, deaktivieren Sie im Menü „Spiel" die Einstellung „Alle Spieler-Skins vorher laden". DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Unreal Tournament 2004 (dt.) in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.700 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.600 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Bei Texturdetails „Hoch" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Normal" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Die „Physikdetails" auf „Niedrig" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Niedrig" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Dynamische Beleuchtung", „Detailtexturen", „Blätter und Gräser" und „Wettereffekte" deaktivieren

Mit 1.600 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Bei Texturdetails „Höher" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Höher" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Die „Physikdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Normal" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Blätter und Gräser" und „Wettereffekte" deaktivieren

Mit 2.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Im Treibermenü vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren
- ☐ Bei Texturdetails „Am Höchsten" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Sehr Hoch" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Die „Physikdetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Am Höchsten" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Blätter und Gräser" deaktivieren

Maximale Details



AUFWENDIG Die Texturen auf der Landschaft und den Figuren sind ausgesprochen detailliert und die Umgebung ist mit hohen Gräsern verziert.

Minimale Details



SPARFLAMME Die Texturen sind auffällig unscharf und die Gräser fehlen, wodurch UT 2004 (dt.) deutlich weniger beeindruckend aussieht.

Das „Anzeige"-Menü von: Unreal Tournament 2004 (dt.)



1 Texturdetails: Bei der höchsten Stufe sind die Texturen auf der Umgebung sehr hoch aufgelöst. Mit einer Radeon 9800 oder FX 5900 Ultra wählen Sie „Am Höchsten".

2 Spielfigurdetail: Bestimmt die Texturauflösung und die Anzahl der verwendeten Polygone bei den Figuren – mit einer Geforce4 Ti-4200 wählen Sie „Normal" aus.

3 Weltdetails: Besitzer einer CPU mit weniger als 1.800 MHz reduzieren den Detailgrad der Umgebung, um flüssig zu spielen.

4 Physikdetails: Die sehr gute Physik-Engine benötigt viel CPU-Leistung – erst bei mehr als 2.200 MHz sollten Sie „Hoch" auswählen.

5 Dynamisches Mesh: Bei einer niedrigen Einstellung werden Objekte auf Entfernung in einer niedrigeren Detailstufe dargestellt, wodurch schwächere Systeme entlastet werden.

6 Spielfigurschatten: Wenn Sie den Wert „Blob" einstellen, fehlen die Echtzeit-Schatten – gerade bei mehreren Gegnern gleichzeitig steigt dadurch die Spielgeschwindigkeit.

7 Detailtexturen: Versieht die Umgebung mit zusätzlichen Details wie feinen Steinen oder Gräsern. Erst ab Radeon 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren.

8 Trilineare Filterung: Sorgt dafür, dass der Wechsel von einer hoch aufgelösten Textur auf eine niedrigere Variante weniger auffällt – unbedingt aktivieren.

9 Blätter und Gräser: Bei den Außen-Maps behindern hohe Gräser die Sicht und verschlechtern die Spielgeschwindigkeit – deaktivieren.

10 Wettereffekte: Auf Karten mit Regen oder Schnee können Sie die Performance verdoppeln, indem Sie die „Wettereffekte" abschalten.

DTM Race Driver 2

Um in DTM Race Driver 2 auf das Treppchen zu kommen, brauchen Sie keinen Hochleistungsrechner. Wir zeigen, wie die Rennen besser aussehen.

Trotz hoher Sichtweite und Reflexionen auf dem Fahrzeuglack stellt **DTM Race Driver 2** moderate Hardware-Anforderungen. Bereits mit einem 2.100 MHz starken Prozessor, 512 MByte Speicher und einer Geforce FX 5700 Ultra können Sie in der höchsten Detailstufe an den Start gehen. Der Unschärfe-Effekte aus dem Vorgänger, der die Umgebung bei hoher Geschwindigkeit verzerrt, ist dem Rotstift zum Opfer gefallen. Wenn Sie die Datei „HardwareSetup.exe" starten, gelangen Sie in das Einstellungsmenü. Ändern Sie die Optionen jedoch nicht über den Regler „Grafikdetail", da dieser nur ungenaue Einstufungen vornimmt. Stattdessen tunen Sie das Rennspiel unter „Erweiterte Einstellungen" manuell.

Feintuning

Wer einen Prozessor mit weniger als 1.900 MHz sein Eigen nennt, kann diesen einfach durch das Herabsetzen der „Schattenqualität" entlasten. Ansonsten kommt es gerade zu Rennbeginn zu Geschwindigkeitsproblemen. Zudem sollten Sie die Regler „Die Qualität der Automodelle" und „Entfernungsgrafik" auf die mittlere Stufe stellen. Besitzer einer CPU mit weniger als 1.500 MHz wählen einen niedrigen Wert. Bei DX-7-Grafikkarten wie Geforce2 oder Geforce4 MX lässt sich der Effekt „Hochauflös.-Motorhauben-Spiegelungen" nicht aktivieren. Wenn Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren und die „Texturenqualität" um eine Stufe herabsetzen, können Sie allerdings auch mit diesen veralteten Beschleunigern flüssig spielen. Mit einer 3D-Platine der Geforce-FX-5900-Familie aktivieren Sie im Treibermenü vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung. Bei Ati-Karten ließen sich diese Qualitätseinstellung in unserer Testversion nicht anwenden.

DANIEL MÖLLENDORF



ABGEFAHREN Alle Rennteilnehmer werfen einen Schatten, die Texturen sind sehr detailliert und die Zuschauer-Tribüne wird auch auf weite Entfernung dargestellt.



RUNTERGESCHALTET Der Asphalt wirkt unscharf, die Schatten sind verschwunden und die Sichtweite ist eingeschränkt, wodurch DTM 2 auch auf Mittelklasse-PCs gut läuft.

TUNING-TIPPS

Um DTM Race Driver 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce2 Ti sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Entfernungsgrafik" auf niedrige Einstellung setzen
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qual." niedrigen Wert wählen
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Für „Texturenqualität" den vierten Wert auswählen
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert einstellen

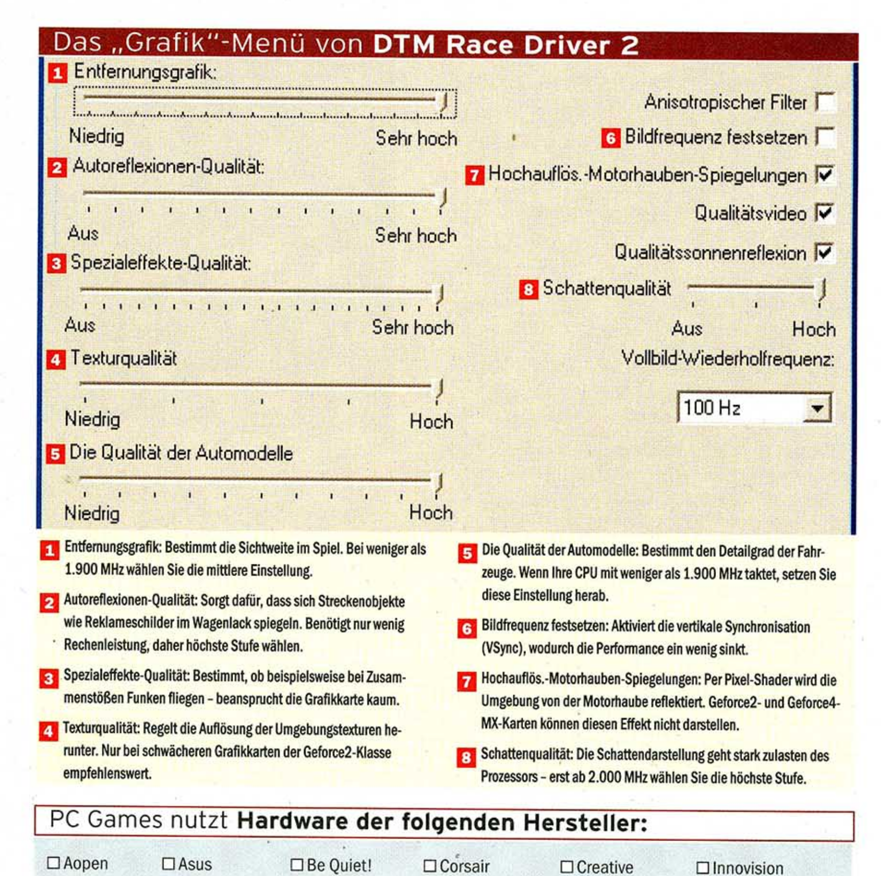
Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ „Entfernungsgrafik" auf mittlere Einstellung setzen
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qualität" hohen Wert wählen
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Für „Texturenqualität" den höchsten Wert auswählen
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert einstellen

Mit 2.100 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:

- ☐ Vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren
- ☐ „Entfernungsgrafik" auf höchste Einstellung setzen
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qualität" einen sehr hohen Wert wählen
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Für „Texturenqualität" den höchsten Wert auswählen
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf den Maximalwert einstellen

Das „Grafik"-Menü von DTM Race Driver 2



1. Entfernungsgrafik: Bestimmt die Sichtweite im Spiel. Bei weniger als 1.900 MHz wählen Sie die mittlere Einstellung.
2. Autoreflexionen-Qualität: Sorgt dafür, dass sich Streckenobjekte wie Reklameschilder im Wagenlack spiegeln. Benötigt nur wenig Rechenleistung, daher höchste Stufe wählen.
3. Spezialeffekte-Qualität: Bestimmt, ob beispielsweise bei Zusammenstößen Funken fliegen – beansprucht die Grafikkarte kaum.
4. Texturqualität: Regelt die Auflösung der Umgebungstexturen herunter. Nur bei schwächeren Grafikkarten der Geforce2-Klasse empfehlenswert.
5. Die Qualität der Automodelle: Bestimmt den Detailgrad der Fahrzeuge. Wenn Ihre CPU mit weniger als 1.900 MHz taktet, setzen Sie diese Einstellung herab.
6. Bildfrequenz festsetzen: Aktiviert die vertikale Synchronisation (VSync), wodurch die Performance ein wenig sinkt.
7. Hochauflös.-Motorhauben-Spiegelungen: Per Pixel-Shader wird die Umgebung von der Motorhaube reflektiert. Geforce2- und Geforce4-MX-Karten können diesen Effekt nicht darstellen.
8. Schattenqualität: Die Schattendarstellung geht stark zulasten des Prozessors – erst ab 2.000 MHz wählen Sie die höchste Stufe.

PC Games nutzt **Hardware der folgenden Hersteller:**

☐ Aopen ☐ Asus ☐ Be Quiet! ☐ Corsair ☐ Creative ☐ Innovision
☐ Leadtek ☐ MSI ☐ TakeMS ☐ Terratec ☐ TwinMos ☐ Tyan

Hardware-Hilfe

Grafikfehler bei Battlefield?

Wenn ich Battlefield Vietnam spiele, treten nach kurzer Zeit starke Grafikfehler auf, wodurch das Spiel unspielbar wird. Ich habe eine Geforce4 Ti-4600. Nach der Installation des Forceware-Treibers 53.03 wurden die Bildfehler sogar noch schlimmer. Woran kann das liegen?

INGO HENKEL

Battlefield Vietnam läuft bei Grafikkarten mit Nvidia-Chip erst ab dem Forceware-Treiber in der Version 56.64 ohne störende Bildfehler. Den aktuellen Treiber für alle Geforce-Karten finden Sie auf der Cover-DVD oder unter www.nvidia.de.

Asus A7N8X: Versions-Chaos

Ich möchte mir gerne das von euch empfohlene Asus-Mainboard A7N8X Rev. 2.0 mit Nforce2-Chipsatz kaufen. Bei allen Händlern finde ich allerdings nur ähnliche Bezeichnungen wie A7N8X-E Deluxe oder A7N8X-X. Wodurch unterscheiden sich diese Versionen? Wird das A7N8X Rev. 2.0 überhaupt noch angeboten?

JAN MATHIEU

Das A7N8X-E Deluxe ist die Weiterentwicklung des ausgezeichneten A7N8X Revision 2.0. Gegenüber dem Vorgänger verfügt das „E"-Modell über eine mitgelieferte Steckkarte für Wireless LAN. Da das A7N8X-E Deluxe nicht teurer ist als das nur noch vereinzelt erhältliche A7N8X Rev. 2.0, ist es genauso empfehlenswert. Das günstige A7N8X-X besitzt nur ein Einkanal-Speicherinterface und ist daher in aktuellen Spielen deutlich langsamer als das A7N8X-E Deluxe. Somit eignet sich diese Sparversion lediglich für Zweit- oder Arbeits-PCs. Spieler sollten das A7N8X-X meiden.

Was leistet Onboard-Grafik?

Ich besitze den Laptop Travelmate 243LC von Acer mit Celeron 2,5 GHz und einer integrierten Grafikkarte von Intel mit 64 MByte Shared Memory. Nun wollte ich fragen, ob diese Grafiklösung in die erste oder zweite Leistungsklasse gehört.

MARKUS BAUMSCHLAGER

Die Onboard-Grafikkarte Ihres Laptops entspricht wegen der schwachen Spieleleistung der untersten Leistungsklasse. Aktuelle Titel wie **Unreal Tournament 2004 (dt.)** oder **Battlefield Vietnam** sind damit nicht spielbar. Spieletaugliche Notebook-Grafikkarten sind beispielsweise die Mobility Radeon 9600 oder die Mobility Radeon 9700 von Ati sowie Geforce FX Go 5600 und FX Go 5700 von Nvidia.

Überlebt meine CPU den Sommer?

Ich habe meinen PC aufgerüstet und besitze nun einen Athlon XP 3200+ mit Standard-Kühler (Boxed-Version) und das A7N8X-E Deluxe von Asus. Ich bin zwar sehr zufrieden mit der Stabilität des PCs, allerdings wird der Prozessor bei Spielen wie Knights of the Old Republic bereits dauerhaft 75 °C warm. Ich fürchte, dass die CPU-Temperatur in den heißen Sommermonaten noch weiter steigen wird. Da ich mir leider keine Wasserkühlung leisten kann, wollte ich mir nun einen Prozessor-Kühler kaufen, der die CPU zuverlässig auf geringe Temperaturen bringt. Können Sie mir weiterhelfen und einen Kühler empfehlen, der leise und nicht zu teuer ist?

MARCUS STORCH

Eine CPU-Temperatur von 75 °C ist bereits bedenklich hoch. Mit einem guten CPU-Kühler bringen Sie Ihren Prozessor allerdings sicher über den

DAS PROBLEM DES MONATS

Multiplikator-Sperre bei Athlon XP aufheben

Ich habe meinen PC aufgerüstet und besitze nun einen Athlon XP 2600+, den ich gerne übertakten würde. Den FSB habe ich bereits auf 200 MHz erhöht. Der Multiplikator lässt sich allerdings nicht verändern. Wie kann ich die Multiplikator-Sperre überbrücken, damit ich die CPU weiter übertakten kann?

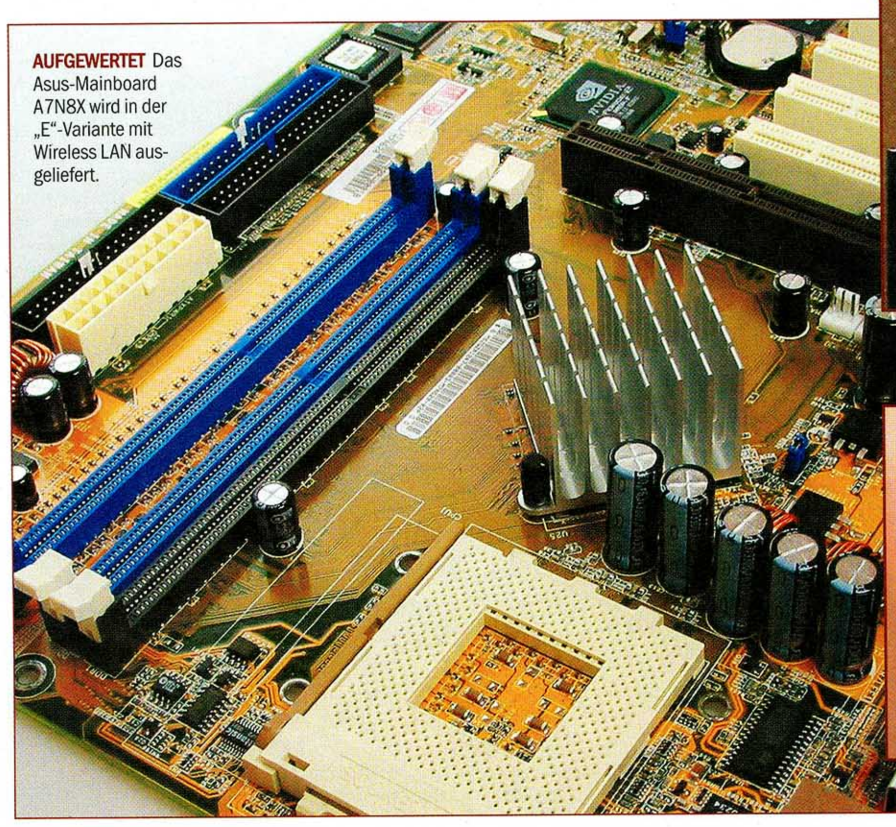
MATTHIAS TRAUNSBERGER

Die Multiplikator-Auswahl des Athlon XP mit Thoroughbred- oder Barton-Kern lässt sich relativ einfach per Speed Strip freischalten. Für diese Methode benötigen Sie allerdings einen Prozessor, dessen Seriennummer mit „AXDA" beginnt. Die Modell-Bezeichnung (OPN-Code) finden Sie direkt auf der CPU-Vorderseite in dem schwarzen Feld. Zudem muss der Prozessor vor der Kalenderwoche 43 des vergangenen Jahres produziert worden sein. Wann Ihre CPU gefertigt wurde, finden Sie ebenfalls durch die OPN-Nummer heraus (siehe Bild). Beim so genannten Speed Strip handelt es sich um ein kleines Plättchen, das auf die Rückseite der CPU gelegt wird. Durch die feinen Löcher passt der Speed Strip an einer Ecke genau auf die Pins. Ein dünnes Metallband verbindet dabei zwei Pins miteinander und setzt so die Multiplikator-Sperre außer Kraft. Damit sich das Plättchen nicht beim Einbau löst, wird es mit einem kleinen Stück Klebestreifen befestigt. Derzeit bietet lediglich der Web-Shop www.watercooling.de den Speed Strip für 14,90 Euro an (PC-Games-Webcode: 23SE). Bitte beachten Sie, dass Übertaktungsversuche auf eigene Gefahr geschehen und den Garantieverlust zur Folge haben.

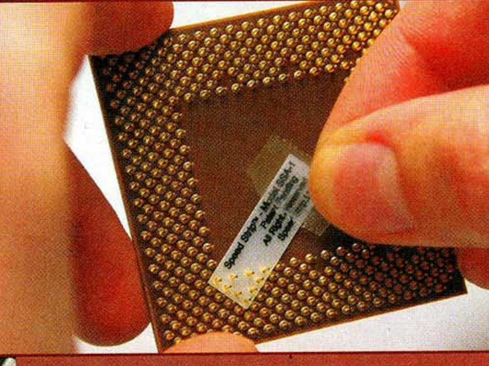
ASSEMBLED IN MALAYSIA

AMD Athlon™
AXDA2200DKV3C 9309493260117
RIRGA0234TPMW ©1999 AMD

SERIENNUMMER Nur die Athlon-XP-Modelle, deren Seriennummer mit „AXDA" beginnen, können mit dem Speed Strip übertaktet werden.



AUFGEWERTET Das Asus-Mainboard A7N8X wird in der „E"-Variante mit Wireless LAN ausgeliefert.



EINFACH Der Speed Strip wird auf der CPU-Rückseite über die Pins gelegt und mit einem Stück Klebeband befestigt.

EINFACH ÜBERTAKTEN Mit dem Artifact Tester können Sie die maximale Taktfrequenz Ihrer Grafikkarte herausfinden.

SCHEINVERTRAG Mit dem Gutschein, der aktuellen Ati-Karten beiliegt, können Sie Half-Life 2 aus Kanada bestellen.

Sommer. Sehr leistungsstark und dabei angenehm leise ist Zalmans CNPS 7000A-CU. Der fächerartige Kupferblock wird wegen des hohen Gewichts direkt mit der Platine verschraubt, weshalb Sie Ihr Mainboard ausbauen müssen, um das Schwergewicht zu befestigen. Verwenden Sie zudem hochwertige Wärmeleitpaste wie Arctic Silver 5 oder Arctic Alumina. Auch eine gute Gehäuselüftung hat großen Einfluss auf die Temperaturentwicklung in Ihrem PC. Falls Ihr Tower über entsprechende Halterungen verfügt, sollten Sie zwei Lüfter verwenden, von denen einer an der Gehäusefront kalte Luft ansaugt, während der zweite Lüfter die erwärmte Luft wieder aus dem System bläst.

Overdrive auf Radeon 9700

Ich habe die Radeon 9700 von Sapphire inklusive aktuellem Grafikkarten-Treiber. Im Treiber-Menü fehlt allerdings die Registerkarte für das Feature Overdrive. Woran liegt das?

SASCHA MARKERT

Die dynamische Übertaktung per Overdrive wird nur von Radeon 9800 XT und Radeon 9600 XT, jedoch nicht von älteren Radeon-Karten unterstützt. Allerdings beherrschen nicht alle XT-Modelle Overdrive. So kommen beispielsweise die 3D-Platinen von Asus oder die Mystify Radeon 9600 XT von Terratec ohne den Takt-Bonus aus.

Geforce4 Ti übertakten

Ich besitze eine Geforce4 Ti-4200 von Asus und möchte diese gerne übertakten. Welche Taktraten sind bei Grafikchip und -speicher möglich, ohne die Karte zu beschädigen?

OLIVER WITTKE

Wie weit sich Chip- und Speichertakt erhöhen lassen, hängt von der jeweiligen Grafikkarte ab. Mit dem Tool Artifact Tester können Sie die höchstmöglichen Taktraten Ihrer 3D-Platine ermitteln. Hierzu überprüft das Programm in unterschiedlich langen Testläufen, ob nach der Übertaktung Bildfehler (Artifacts) auftreten. Übertakten Sie also Ihre Karte zunächst jeweils um 20 MHz und starten Sie den Artifact Tester auf der Stufe „Intense". Falls keine Artifacts gefunden werden, können Sie den Takt weiter erhöhen. Gehen Sie dabei in 10-MHz-Schritten vor und überprüfen Sie das Ergebnis anschließend durch einen Testlauf. Sobald Bildfehler erkannt werden, senken Sie die Taktzahlen jeweils um 5 MHz, bis die Artifacts verschwunden sind. Auf diese Weise finden Sie heraus, wie weit Sie Ihre Grafikkarte übertakten können, ohne Bildfehler oder Beschädigungen zu riskieren. Sie bekommen das Tool unter WEBCODE 23SF.

Gutschein für Half-Life 2

Ich habe mir eine Radeon 9600XT von Sapphire inklusive Half-Life-2-Gutschein gekauft. Auf dem Coupon steht, dass circa vier bis sechs Wochen nach Abschicken des Gutscheins das Spiel geliefert wird. Wenn ich den Gutschein jetzt schon abschicke, bekomme ich dann Half-Life 2 pünktlich zum Erscheinungstermin? Handelt es sich dabei um die deutsche oder englische Version des Spiels?

MARTIN KUNITZSCH

Da **Half-Life 2** direkt aus Kanada geliefert wird, fallen Bearbeitungs- und Lieferungszeit an, weshalb Sie das Spiel erst vier bis sechs Wochen nach der Fertigstellung bekommen. Ob es sich um die deutsche oder englische Version handelt, ist noch unklar.

Brauche ich mehr RAM?

Ich besitze einen Celeron mit 2.000 MHz und das MSI-Mainboard MS-6701. Zunächst hatte ich lediglich ein Speichermodul mit 256 MByte. Später habe ich einen weiteren Speicherriegel von Kingston mit 512 MByte gekauft. Das 256-MByte-Modul läuft mit 266 MHz, der Kingston-Speicher ist allerdings für DDR333 spezifiziert. Daher meine Frage: Lohnt es sich, den alten Speicherriegel zu entfernen, damit das andere RAM-Modul mit 333 MHz arbeiten kann?

ANDY WÖDL

Da der Celeron ohnehin mit einem Frontside-Bus von 100 MHz arbeitet, kann der zusätzliche Speichertakt nicht ausgenutzt werden und bringt nur einen sehr geringen Leistungsschub. Für aktuelle Top-Spiele mit hohen Hardware-Anforderungen wie **Battlefield Vietnam** oder **UT 2004 (dt.)** benötigen Sie dagegen sehr viel Hauptspeicher. Setzen Sie also beide Speichermodule ein.

Flachbildschirm für Spiele

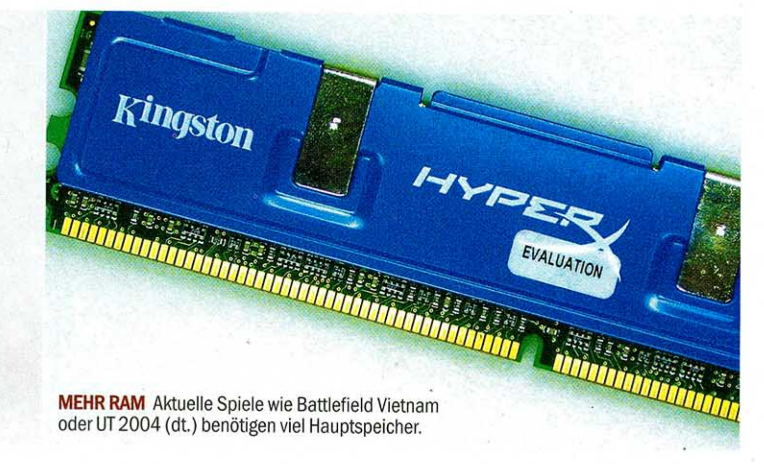
Ich möchte mir einen neuen Monitor kaufen und hatte dabei an einen TFT-Monitor mit 19 Zoll Bilddiagonale gedacht. Können Sie mir ein Modell empfehlen, mit dem ich hauptsächlich Filme ansehen und im Internet surfen, aber gelegentlich auch Shooter wie Halo oder Medal of Honor: Allied Assault (dt.) spielen kann? Da man den Herstellerangaben nicht trauen kann: Können Sie mir vielleicht einen geeigneten Flachbildschirm empfehlen?

KAI AUERBACH

Damit ein TFT-Monitor auch bei schnellen Actionspielen wie **Halo** oder **UT 2004 (dt.)** keine störenden Bildschlieren verursacht, sollte er über eine niedrige Reaktionszeit verfügen. Alle getesteten 19-Zoll-Modelle scheitern bei unseren Messungen jedoch bereits an der 35-Millisekunden-Hürde und sind daher nur bedingt für Spiele geeignet. Wenn Sie sich mit diesen Bildfehlern abfinden können, sollten Sie sich den TFT 19 AL von Yakumo zulegen, da dieser mit etwa 600 Euro besonders günstig ist. 17-Zoll-Flachbildschirme verfügen über eine deutlich niedrigere Schaltzeit und eignen sich daher merklich besser für schnelle Shooter-Duelle als ihre 19-Zoll-Pendants. Beim Prolite E431S-B von Iiyama haben wir beispielsweise eine hervorragende Reaktionszeit von 20 ms gemessen, weshalb der etwa 500 Euro teure Flachbildschirm unsere eindeutige Empfehlung verdient. Eine große Marktübersicht aktueller 17-Zoll-TFTs finden Sie in dieser Ausgabe.



SPIELETAUGLICH Der Prolite E431S-B von Iiyama eignet sich dank niedriger Reaktionszeit für schnelle Actionspiele.



MEHR RAM Aktuelle Spiele wie Battlefield Vietnam oder UT 2004 (dt.) benötigen viel Hauptspeicher.

Port Royale 2

Nix für Landratten: In der Karibik herrschen raue Sitten – und abenteuerlustige Matrosen finden sich schneller auf der Planke wieder, als ihnen lieb ist. Mit unseren Tipps fallen Sie aber garantiert nicht ins kalte Wasser. Johnny, setz' schon mal die Segel!

Die ersten Schritte

Welches Land darf's denn sein?

Ihre Nationalität spielt keine Rolle – Sie können später ohnehin nach Lust und Laune die Seiten wechseln. Bedenken Sie aber, dass die holländischen und französischen Kolonien nicht gerade zentral liegen. Einsteiger wählen also besser England oder Spanien.

Welches Talent soll ich wählen?

Vergessen Sie Treffsicherheit und Fechtkunst – beide Fähigkeiten erlernen Sie im Laufe des Spiels sowieso, die Boni hätten also keine großen Auswirkungen. Da auch Geldsorgen recht schnell der Vergangenheit angehören, entscheiden Sie sich am besten für Charisma. Ein hohes Ansehen ist für viele Aktionen unbedingt nötig und nur sehr mühsam aufzubauen.

Geld? Oder lieber Schiff?

Greifen Sie zu und nehmen Sie gleich zu Beginn die Brigg. Sie starten dann zwar mit weniger Gold, haben aber dafür ein recht wendiges, kampftaugliches Schiff mit ordentlich Stauraum. Die Anschaffungskosten holen Sie in ein paar Wochen locker wieder rein.

Klug navigieren!

Der schnellste Weg ist nicht immer der beste – gerade in den ersten Spielstunden sollten Sie unbedingt Umwege in Kauf nehmen, um neue Städte auf der Karte aufzudecken. Sie müssen allerdings nicht bis nach Vera Cruz und wieder zurück schippern; früher oder später führen Sie die Missionen auch in die abgelegeneren Ecken der Karibik. Halten Sie beim Segeln auch immer die Augen offen: Schatzkarten, Schiffbrüchige und verloren gegangene Kisten warten nur darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

Wie verdiene ich Geld?

Gegen fette Handelskonvois und plündernde Piraten haben Sie anfangs noch keine Chance. Auch wenn Sie sich später als Freibeuter verdingen wollen, müssen Sie das nötige Kleingeld für Schiffe, Kanonen und Besatzung zunächst auf friedlichem Weg verdienen. Die beste Methode, um schnell an eine große Menge Goldstücke zu kommen, sind Importwaren (Wein, Gewürze, Werkzeuge). Laden Sie Ihre Brigg in Gouverneursstädten damit voll und klappern Sie anschließend die umliegenden Kolonialstädte ab. Dort verkaufen Sie die Importwaren gewinnbringend und segeln mit Rohstoffen (gut geeignet sind Baumwolle und Zucker) in die Gouverneursstädte zurück. Aufschluss über die optimalen Einkaufs- und Verkaufspreise gibt unsere Preistabelle. Suchen Sie sich für Ihre Tour am besten eine kurze Route, auf der möglichst viele Städte liegen (etwa San Juan – Grenada). Wenn Sie rund 180.000 Goldstücke verdient haben, ist es Zeit für ein neues Schiff.

Die Qual der Wahl

Lassen Sie Barken, Pinassen und Schaluppen links liegen und gönnen Sie sich gleich eine Militärfregatte (gibt's zum Beispiel in Guadeloupe). Warten Sie mit dem Kauf von Kanonen und dem Anheuern von Matrosen aber noch eine Weile und handeln Sie stattdessen weiter mit Importwaren. Vor Piraten müssen Sie sich (noch) nicht in Acht nehmen. Wenn Sie die Kosten für die Militärfregatte wieder reingeholt haben, investieren Sie das Gold in eine Handelsfleute (erhältlich auf Grand Bahama). Nun haben Sie genügend Stauraum, um auch weiter entfernte Ziele anfahren und versorgen zu können. Die Brigg können Sie getrost verkaufen.

Das X markiert die Stelle

Schauen Sie auf Ihren Stationen immer mal wieder in den Kneipen vorbei und greifen Sie zu, wenn Ihnen jemand ein Kartenstück anbietet. Mit ein bisschen Übung finden Sie den Schatz schon mit wenigen Kartenteilen (siehe Screenshot). Sie werden auch öfter Hinweise in Rätselform bekommen. Zu jedem Fundort gibt es drei Hinweise; sobald Sie den dritten erhalten haben, startet ein Timer, der Ihnen wenige Wochen Zeit gibt, um den Schatz zu finden. Speichern Sie daher nach Erhalt des dritten Hinweises unbedingt ab und studieren Sie anschließend in aller Ruhe die Karte. Häufige Fundstellen sind die Region um Florida, die Umgebung von Maracaibo und die Bucht von Vera Cruz.

Preistabelle

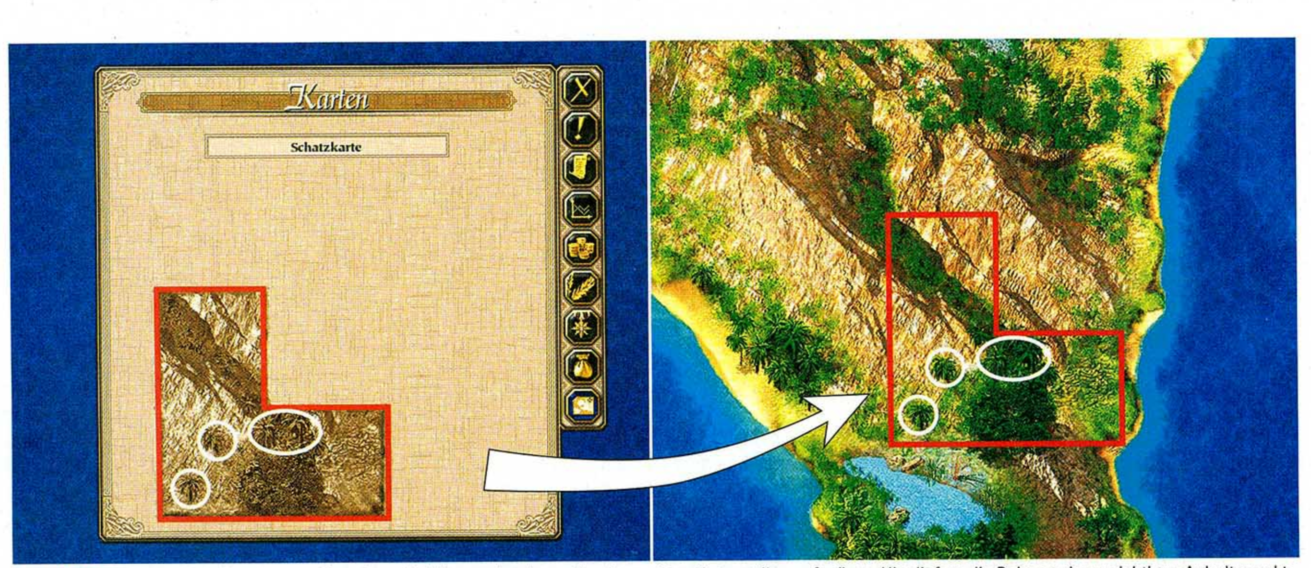
Geiz ist geil: Bevor Sie Werkzeuge zu horrenden Preisen einkaufen oder die selbst angebaute Baumwolle unter Wert verjubeln, werfen Sie einen Blick auf unsere Preistabelle. Dort sehen Sie auch, mit welchen Produktionskosten Sie bei den einzelnen Gütern rechnen müssen.

Ware	Produktionskosten	Maximaler Einkaufspreis	Minimaler Verkaufspreis
Grundwaren:			
Weizen	80	100	120
Früchte	80	100	120
Holz	80	100	120
Lehm	80	100	120
Rohstoffe:			
Mais	100	120	150
Zucker	100	120	150
Baumwolle	100	120	180
Hanf	100	120	150
Fertigwaren:			
Fleisch	300	360	400
Kleidung	300	360	400
Seile	300	360	400
Rum	300	360	400
Kolonialwaren:			
Kaffee	150	180	220
Kakao	150	180	220
Farbstoffe	150	180	220
Tabak	150	180	220
Importwaren:			
Gewürze	-	700	850
Wein	-	700	850
Werkzeuge	-	700	950

Wen kann ich versenken?

Erst wenn Ihnen der Importwaren-Handel locker von der Hand geht und Sie ungefähr 300.000 Goldstücke angespart haben, sollten Sie Ihre Fregatte kampftauglich machen. Kaufen Sie also 40 Kanonen und heuern Sie 120 Matrosen an, die Sie auch gleich mit Entermessern ausrüsten. Vergessen Sie nicht, für reichlich Kugeln zu sorgen. Ihre Fleute kommt übrigens ohne Crew und Kanonen zurecht, Letztere verbrauchen nur unnötig wertvollen Stauraum. Ein gutes erstes Ziel stellen die Piratennester dar. Warten Sie, bis sich die Piratenflotte im Hafen befindet, und speichern Sie

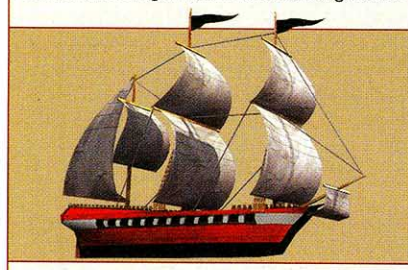




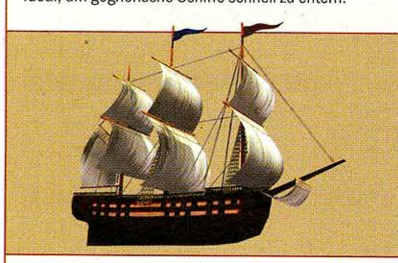
ADLERBLICK Wer die Details genau studiert, kann Schätze auch schon mit sehr wenigen Kartenteilen aufspüren. Hier liefern die Palmen einen wichtigen Anhaltspunkt. Auch der Gebirgszug ist in der Spielwelt einzigartig. Andere Anhaltspunkte sind Küstenlinien, Hütten oder Seen. Städte sind auf Schatzkarten nicht verzeichnet.

Flottenmanöver

Bevor Sie sich mit Schiffen abmühen, die keinen Schuss Pulver taugen, werfen Sie lieber einen Blick auf unsere Flotte. Hier sehen Sie, welche Schiffe unbedingt in Ihren Militärkonvoi gehören.



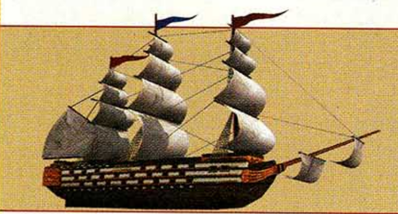
Piratenbarke
Wendiger und widerstandsfähiger als die normale Barke, eignet sich die Piratenbarke hervorragend für Angriffe auf Kanonentürme. Gegen die Breitseite einer Kriegsgaleone hat sie zwar nicht viel zu melden, dafür macht ihr bei Gegenwind so schnell niemand was vor. Ideal, um gegnerische Schiffe schnell zu entern.



Militärfregatte
Das beste Kriegsschiff in den ersten Spielstunden. Nicht ganz so schnell und wendig wie die Militärkorvette, dafür aber mit acht Kanonen mehr an Bord. Ihre Durchschlagskraft macht sie zum Albtraum für feindliche Matrosen – im Verbund mit der Militärkorvette eine perfekte Waffe gegen große Schlachtschiffe. Sie können die Kampffregatten in englischen Gouverneursstädten käuflich erwerben.



Militärkorvette
Ein schnelleres und wendigeres Kriegsschiff werden Sie nicht finden. Der geringe Tiefgang erlaubt es der Militärkorvette, auch durch seichtes Wasser zu fahren. Auf diese Weise können Sie Galeonen und Karavellen mühelos in ein Riff locken, wo diese dann festhängen und ein leichtes Ziel abgeben. Auch bei Gegenwind sehr beweglich. Militärkorvetten kaufen Sie in französischen Gouverneursstädten.



Linienschiff
Der Rolls-Royce der Karibik. Linienschiffe haben die höchste Feuerkraft, sind aber gerade bei Gegenwind so gut wie manövrierunfähig. Im Wind sind Linienschiffe hingegen pfeilschnell und entern feindliche Schiffe in Sekunden. Auch Kanonentürme haben einer Breitseite nicht viel entgegenzusetzen. Obendrein sind diese Kolosse sehr widerstandsfähig. Englische und einige französische Militärkonvois sind mit diesen Kampfpötten bestückt – ohne Kampf kommen Sie nicht an dieses Schiff.



AUGEN AUF! An den Symbolen erkennen Sie, welche Ware eine Stadt gerade dringend benötigt. Werden Werkzeuge verlangt, können Sie auch von einem guten Preis für Wein und Gewürze ausgehen.



WINDIGE ANGELEGENHEIT Halten Sie sich von Stürmen fern – Ihre Schiffe werden sonst massiv beschädigt. Behalten Sie Ihren Hauptkonvoi ständig im Auge. Städte im Sturm brauchen Baumaterial.

den Spielstand. Der Angriff auf Piratennester gliedert sich in zwei Teile: In der ersten Angriffswelle müssen Sie die Flotte erledigen, anschließend folgt der Angriff auf die Kanonentürme (siehe Extrakasten). Zu Beginn genügt es vollkommen, die Schiffe zu kapern und dann den Rückzug anzutreten. Jeder Gouverneur freut sich über die Vernichtung der Flotte ein Loch in den Bauch und entschädigt Sie großzügig für Ihre Mühe. Wie Sie mit der Piratenflotte kurzen Prozess machen, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

Der Seekampf

Grundlagen

Im Gegensatz zum ersten Teil müssen Sie sich bei **Port Royale 2** nicht mehr mit jeder Pinasse herumärgern, sondern kämpfen nur noch gegen Geleitschiffe. Etwaige Handelsschiffe fallen automatisch in Ihre Hände, sobald Sie den Geleitzug gekapert, versenkt oder in die Flucht geschlagen haben. Da vier oder fünf Geleitschiffe aber keine Seltenheit sind, sollten Sie sich so früh wie möglich an die beiden höchsten Zoomstufen gewöhnen. Die Detailansicht sieht zwar hübsch aus, gewährt Ihnen aber keinen ausreichenden Überblick über das Schlachtfeld. Außerdem gilt: Kennen Sie Ihren Gegner. Schnelle und wendige Schiffe (Barken, Fregatten, Militärkorvetten) müssen Sie vorrangig außer Gefecht setzen, damit Sie sich in Ruhe mit den schwerfälligen, aber sehr viel gefährlicheren Galeonen und Karavellen auseinander setzen können.

Wissen, woher der Wind weht

Behalten Sie stets die Windrose in der linken Bildschirmecke im Auge. Der Wind dreht sich während des Kampfes ständig, was die Navigation deutlich erschwert. Fahren Sie nach Möglichkeit mit Seitenwind auf Ihre Gegner zu, drehen Sie kurz vor ihnen in den Wind und feuern Sie eine Breitseite ab. Bleiben Sie nun unbedingt vor Ihren Gegnern und drehen Sie im Zickzackkurs immer wieder bei, sobald Ihre Kanonen nachgeladen wurden. Wenn Sie eine gegnerische Breitseite nicht verhindern können, drehen Sie sich umgehend in den Wind. Auf diese Weise bilden Sie ein kleineres Ziel und stellen wieder Abstand zu Ihren Widersachern her. Schlachtschiffe (Galeonen, Karavellen, Linienschiffe) verlieren bei Gegenwind einen großen Teil ihrer ohnehin eingeschränkten Wendigkeit. Locken Sie die lahmen Pötte also mit einem schnellen Schiff direkt in den Gegenwind und schalten Sie sie dort aus. Piratenbarken und Militärkorvetten sind für diese Taktik wie geschaffen.

Die richtige Kugel

Kettenkugeln sind zu Beginn einer Schlacht sehr effektiv. Schießen Sie damit zunächst die Segel Ihres Widersachers sturmreif. Ist sein Mast erst einmal gebrochen, kann er nur noch hilflos im Meer treiben, während Sie seine Mannschaft in aller Ruhe mit Streukugeln dezimieren, um ihn anschließend zu entern. Massivkugeln setzen Sie nur ein, wenn Sie den gegnerischen Kahn ohnehin versenken wollen oder seine Flucht nicht mehr verhindern können. Da die Geschwindigkeit eines Konvois auf der Seekarte vom Rumpfzustand der Schiffe abhängig ist, holen Sie den Feigling später ohne Probleme ein. Das Zerlegen der Segel flüchtender Feinde ist übrigens keine gute Idee – nach der Schlacht werden diese nämlich wieder vollständig instand gesetzt.

Entern, aber richtig!

Nehmen Sie sich ruhig Zeit und erledigen Sie die feindliche Besatzung mit Ihren Streukugeln vollständig. So müssen Sie nur noch in das gegnerische Schiff hineinfahren und entern es automatisch – ohne eigene Verluste. Die KI hingegen wird immer einen Enterversuch starten, wenn sie über 20 Prozent mehr Matrosen verfügt. Achten Sie daher auf einen ausreichenden Abstand. Kommt es zum Enterkampf, so sollte natürlich Ihre komplette Crew mit Entermessern ausgerüstet sein.

Fechtkunst

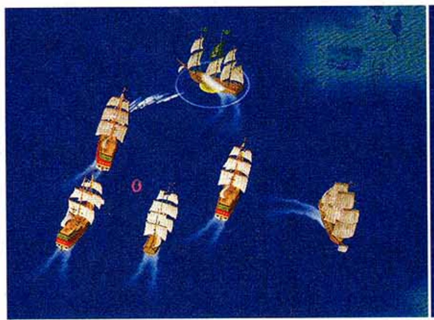
Fechtduelle gegen feindliche Kapitäne sind leicht zu gewinnen: Verteilen Sie Ihre Schläge gleichmäßig auf Kopf, Torso und Beine und behalten Sie Ihre Ausdauer im Auge. Wenn diese in den roten Bereich fällt, müssen Sie sich einige Sekunden lang mit Parieren begnügen. Sobald Ihr Widersacher kurz verharrt, teilen Sie erneut aus. Den Spezialangriff können Sie übrigens immer durchführen, ausreichend Ausdauer vorausgesetzt. Drücken Sie dazu einfach die linke Maustaste, kurz bevor Sie sich nach einem Schlag wieder in die Ausgangsposition begeben. Üben Sie früh das genaue Timing: Später parieren Ihre Gegner die meisten normalen Hiebe.

Konvoi knacken

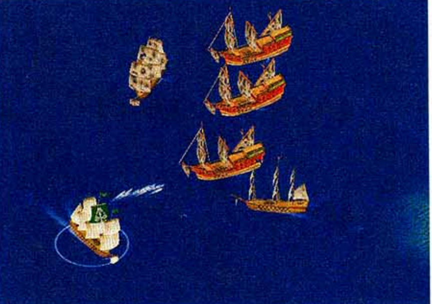
Militärkonvois sind harte Brocken. Fünf Galeonen beziehungsweise Karavellen sind da keine Seltenheit. Bevor Sie sich mit diesen Burschen einlassen, sollten Sie auf jeden Fall über eine Flotte aus mindestens drei Kampfschiffen (siehe Extrakasten) verfügen. Gegen die folgende Taktik ist allerdings auch die spanische Schatzflotte chancenlos:

1. Setzen Sie eine Militärkorvette ein, um die Segel der gegnerischen Schiffe zu zerschießen. Achten Sie darauf, dass bei jedem Feind der Mast gebrochen ist, und fangen Sie sich nach Möglichkeit keine Breitseite ein. Passiert es Ihnen doch, so kann es nicht schaden, wenn Sie noch eine weitere Militärkorvette als Nachschub aufbieten können.

2. Sind alle Masten gebrochen, lassen Sie die Militärkorvette fliehen und schicken eine Militärfregatte in die Schlacht. Diese verfügt über mehr Kanonen, ist allerdings noch wendig genug, um mit der Besatzung der schwerfälligen Galeonen und Karavellen kurzen Prozess zu machen. Entern Sie, wenn möglich, schon ein oder zwei Schiffe und locken Sie die restlichen Kutter in die Kartenmitte.



GERISSEN Bleiben Sie in den Seeschlachten immer vor Ihren Gegnern und halten Sie sich im Seitenwind. So können Sie jederzeit beidrehen, um eine Breitseite abzufeuern, und im Notfall in den Wind drehen.



ABGETAKELT Erst wenn Sie den gegnerischen Konvoi manövierunfähig geschossen haben, ist es Zeit für die Streukugeln. So können Sie die feindliche Besatzung ohne Gegenwehr dezimieren.

3. Lassen Sie die Militärfregatte GEGEN den Wind fliehen und aktivieren Sie eine weitere Militärkorvette oder – noch besser – ein Linienschiff. Damit fahren Sie nun automatisch mit dem Wind auf das Schlachtfeld und können die hilflosen Gegner in Sekunden entern.

4. Es macht überhaupt nichts, wenn Ihre Militärkorvette bei Schritt 1 geentert wird, solange Sie zuvor die gegnerischen Segel in Fetzen geschossen haben. Sie bekommen das Schiff nach der Schlacht ohnehin wieder und an Matrosen herrscht in den karibischen Kneipen nun wirklich kein Mangel.

Für Nachschub sorgen

Halten Sie zu jedem Kriegsschiff ein Ersatzexemplar in einem befreundeten Hafen bereit. So können Sie beschädigte Schiffe problemlos austauschen und müssen nicht tatenlos zusehen, während Ihre Flotte repariert wird. Die Ersatzschiffe lassen Sie dabei einfach ohne Kapitän im Hafen liegen, das spart Kosten. Generell gilt: Ab einem Rumpfzustand von 80 Prozent sollten Sie Ihre Schiffe ausbessern lassen.

Handel und Betriebe

Billig einkaufen

Der Importwarenhandel ist auch im späteren Spielverlauf sehr lukrativ. Weisen Sie daher Ihren Lagerverwalter an, Importwaren bis zu einem Einkaufspreis von 700 Goldstücken selbstständig zu erwerben. So können Sie immer mal wieder in Ihrer Heimatstadt vorbeischauen und eine große Menge Importwaren einladen. Setzen Sie dem Verwalter aber unbedingt ein Limit von etwa 50 Fässern pro Ware – sonst laufen Sie Gefahr, den Markt völlig zu überschwemmen.

Erfolgreich handeln

Um eine neue Konzession zu erwerben, müssen Sie in der betreffenden Stadt zunächst einen Handelserfolg vorweisen können. Diesen erreichen Sie, indem Sie Waren an die Stadt liefern, die dort knapp (also rot eingefärbt) sind. Welche Waren Sie liefern, spielt keine Rolle, nur wie effektiv Sie gegen die Knappheit vorgehen. Suchen Sie sich also gezielt Waren aus, bei denen Sie die Knappheit schnell beseitigen können. Ein Beispiel: In Cartagena sind Holz und Rum knapp. Die Nachfrage nach Holz ist aber in der Regel deutlich größer als die Nachfrage nach Rum. Wenn Sie nun einige Fässer Rum liefern, ist die Knappheit beseitigt und Sie haben in kurzer Zeit einen großen Handelserfolg erzielt.

Keine Zeit verlieren

Mit der Zahl Ihrer Konzessionen steigt auch die Anspruchshaltung der Städte – Sie müssen also für einen Handelserfolg deutlich mehr tun. Diese Mühen ersparen Sie sich, indem Sie sich bereits in der ersten Spielphase überlegen, in welchen Städten Sie später einmal Betriebe errichten wollen. Nun können Sie diese Städte mit knappen Waren versorgen und sich den Handelserfolg quasi auf Pump verdienen.

Welche Betriebe lohnen sich?

Produzieren Sie nur Rohstoffe, wenn Sie diese auch konsequent weiterverarbeiten – sonst ist die Gewinnspanne einfach zu niedrig. Für den Anfang bieten sich Fertigwaren an, die Sie in Ihrer Startstadt herstellen dürfen, da Sie dort bereits über eine Konzession und ein Lagerhaus verfügen. Mit Rum und Kleidung lässt sich zum Beispiel ordentlich Geld machen. Die nötigen Rohstoffe bauen Sie am besten in einer Kolonialstadt in unmittelbarer Nähe an, das senkt die laufenden Kosten. Denken Sie aber daran, dass Sie die Rohstoffe auch irgendwie zu Ihren weiterverarbeitenden Betrieben schaffen müssen – eine automatische Handelsroute ist erst möglich, wenn Ihr Kapitän über eine Erfahrung von mindestens vier Punkten verfügt.

Wo finde ich einen erfahrenen Kapitän?

Bilden Sie ihn aus. Handeln Sie mit Ihrem Anfangskapitän so lange, bis er über die nötige Erfahrung verfügt, und kaufen Sie ihm dann ein kleines Schiff (eine Pinasse oder Schaluppe genügt völlig), mit dem er Ihre Betriebe versorgt. Für Ihren Hauptkonvoi heuern Sie anschließend einen neuen Kapitän an und wiederholen das Spiel.

Muss ich meine Handelskonvois schützen?

Nein. Das kostet nur unnötig Geld und bringt Ihnen keine Vorteile. Piraten sind gerade in den ersten Spielstunden rar gesät, und wenn Ihr Konvoi doch einmal angegriffen werden sollte, dann verlieren Sie nur ein paar Waren. Damit lässt sich leben. Geleitschiffe werden hingegen in der Regel versenkt. Dann liegt Ihr mühsam verdientes Geld auf dem Meeresboden.

Selbstversorgung

Da Holz und Lehmziegel im weiteren Spielverlauf immer knapper werden, sollten Sie rechtzeitig eine Sägemühle und eine Ziegelei errichten. So verfügen Sie immer über ausreichend Rohstoffe, um weitere Betriebe aufzubauen. Überschüssige Vorräte verkaufen Sie gleich vor Ort – damit lässt sich zwar nur 10 Prozent Gewinn machen, aber so holen Sie wenigstens Ihre Produktionskosten wieder rein.

Stadtentwicklung

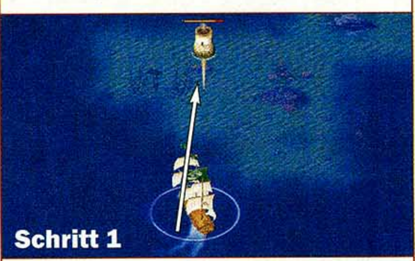
Jeder Betrieb, den Sie bauen, erhöht die Einwohnerzahl permanent um 120. Damit steigt nicht nur der Wohlstand in der Stadt, sondern auch die Nachfrage. Dies führt zu weiteren Betrieben in anderen Städten und schließlich zu einem Wachstum in der gesamten Spielwelt. Im Klartext: Je mehr Betriebe Sie bauen, desto mehr Spaß machen später der Handel, die Piraterie und die Kriegsführung.

Handeln leicht gemacht

Eine vollautomatische Handelsroute kann eine Menge Geld einbringen – vorausgesetzt, Sie haben einen erfahrenen Kapitän angeheuert und die richtigen Städte gewählt. Die optimalen Resultate erzielen Sie mit vier dicht bei-

Kanonentürme, aufgepasst!

Die Kanonentürme von Piratennestern und feindlichen Städten können selbst Kriegsschiffe in Sekundenschnelle zu Kleinholz verarbeiten. Wir zeigen Ihnen, mit welcher Taktik Sie die gefährlichen Dinger problemlos knacken können.



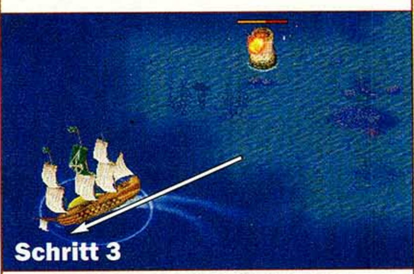
Schritt 1

Fahren Sie mit einem wendigen Schiff – einer Piratenbarke oder einer Militärkorvette – auf den ersten Turm zu. Achten Sie darauf, dass Sie immer mit Seitenwind anfahren, und halten Sie direkt auf den Turm zu. Warten Sie, bis der Turm feuert. Falls der Wind bei Beginn der Schlacht denkbar ungünstig steht (Gegenwind), kreuzen Sie so lange am Kartenrand umher, bis wieder eine akzeptable Brise weht. Die Zeit steht bei Kämpfen ohnehin still.



Schritt 2

Drehen Sie nun umgehend in den Wind und feuern Sie eine Breitseite ab. Wenn Ihre Drehung schnell genug war, geht der Schuss des Turms ins Leere. Falls Ihre Schüsse zu kurz geraten, warten Sie das nächste Mal einfach einen Tick länger, bevor Sie die Drehung veranlassen. Hat auch ein zweiter Turm das Feuer eröffnet, so ändern Sie den Anfahrtswinkel.



Schritt 3

Bringen Sie Abstand zwischen Ihr Schiff und den Turm. Wenn Sie im Wind unterwegs sind, hat der Kanonenturm keine Zeit mehr für einen zweiten Schuss. Nun können Sie in aller Ruhe wenden und erneut anfahren. Haben Sie aber immer ein Auge auf die Windrichtung!



Schritt 4

Nachdem der erste Turm erledigt ist, wiederholen Sie die ersten drei Schritte bei den anderen Türmen. Es kann auch nicht schaden, eine weitere Korvette beziehungsweise Piratenbarke in der Hinterhand zu haben. Mit ein bisschen Übung sind Sie aber problemlos in der Lage, zehn Türme zu zerstören, ohne einen gegnerischen Treffer abzubekommen. Sie dürfen nur nicht ungeduldig werden.

P



EINGELAGERT Sie können den Importwarenhandel enorm beschleunigen, indem Sie Ihren Lagerverwalter anweisen, die gefragten Güter selbstständig und zu einem guten Preis zu kaufen.

einander liegenden Kolonialstädten (die nach Möglichkeit unterschiedliche Waren produzieren sollten) sowie zwei Gouverneursstädten. Auch hier gilt: Immer ohne Geleitschutz auf die Reise schicken!

Missionen und Ansehen

Ansichtssache

Ab dem Matrosen-Rang sinkt Ihr Ansehen bei allen Nationen mit der Zeit stetig. Die besten Preise und Missionen erhalten Sie allerdings nur, wenn Ihnen ein Land freundlich gesinnt ist. Machen Sie es sich daher zur Gewohnheit, alle paar Wochen bei Ihrem Gouverneur vorbeizuschauen und einen Auftrag für ihn zu erledigen. Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie eine Mission annehmen – der Zeitrahmen ist immer sehr knapp bemessen und oft müssen Sie erst mühsam nach Ihren Missionszielen suchen.

Versorgung

Missionen, bei denen Sie verhindern sollen, dass eine Stadt unter eine bestimmte Wohlstandsgrenze fällt, sind nicht ganz einfach. Liefern Sie so viele knappe Waren wie möglich in die Stadt und achten Sie nicht auf die Preise. Alles, was rot eingefärbt ist, schaffen Sie heran. Ein Fest (kann am Marktplatz organisiert werden) wirkt ebenfalls Wunder.

Rezession

Wenn Sie den Niedergang einer Stadt einläuten sollen, haben Sie drei verschiedene Möglichkeiten: Entweder Sie machen den Hafen dicht, indem Sie einlaufende Handelsschiffe kapern, oder Sie plündern die Stadt – oder Sie kaufen einfach die Warenvorräte auf. Im Zweifelsfall wählen Sie die letzte Alternative, denn dabei sinkt nur Ihr Handelserfolg in der betreffenden Stadt.

Kaperfahrt

Warten Sie mit dem Kauf eines Kaperbriefes immer, bis Ihnen eine Kapermission angeboten wird – dann bekommen Sie den Brief nämlich gratis. Überlegen Sie vorher aber genau, mit wem Sie sich da gerade anlegen. Bei einem Angriff auf Spanien verlieren Sie nicht nur den größten Handelspartner der Karibik, sondern haben auch gleich noch dreißig Militärkonvois sowie diverse Freibeuter am Hals. Wenn Sie unbedingt Krieg führen wollen, dann tun Sie das zu Beginn gegen Frankreich oder Holland. Die Militärpräsenz dieser beiden Nationen ist auf einen relativ kleinen Teil der Karibik beschränkt, den Sie im Zweifelsfall einfach meiden können.

Hochzeit

Sobald Sie den Steuermann-Rang erreicht haben, dürfen Sie mit der Tochter des Gouverneurs anbandeln. Nutzen Sie diese Gelegenheit und schauen Sie immer mal wieder bei ihr vorbei. Nach dem vierten oder fünften Besuch wird sie in eine Hochzeit einwilligen und Sie bitten, ihren Vater um Erlaubnis zu fragen. Bevor Sie das tun, sollten Sie allerdings erst folgende Waren beschaffen: Weizen, Früchte, Fleisch, Rum und Wein. Speichern Sie ab, bevor Sie sich auf die Hochzeit einlassen – die benötigte Menge der Nahrungsmittel schwankt. Das ganze Zeug müssen Sie für die Hochzeitsfeier am Marktplatz abgeben, und wenn Sie zuerst mit dem Gouverneur sprechen, haben Sie für die Beschaffung nur sehr wenig Zeit. Ist alles erledigt, können Sie bei Ihrem Schwiegervater in spe vorsprechen und die Hochzeit beginnt. Ihre Gattin sollten Sie von nun an häufig besuchen – sie hat immer Wissenswertes über Piraten, Handelspreise und die spanische Schatzflotte zu berichten.

Wo ist sie hin?

Kurz nach der Hochzeit verschwindet Ihre Frau, und ihr verzweifelter Vater schickt Sie auf die Rettungsmission. Segeln Sie zu der Stadt, die Ihnen der Gouverneur genannt hat, und suchen Sie dort nach einer Flaschenpost. Darin finden Sie eine Karte, auf der verzeichnet ist, wo Sie Ihre Gattin finden können. Speichern Sie nun den Spielstand; der Casanova, mit dem die gute Dame durchgebrannt ist, greift nämlich überraschend an und verfügt manchmal über ein Linienschiff. Wenn Sie ihm das Bräute-Entführen ausgetrieben haben, müssen Sie Ihre Frau nur noch nach Hause zurückbringen.

Karibik-Trainer

In den örtlichen Kneipen treffen Sie manchmal auf einen Herumtreiber, der Ihnen von einem legendären Steuermann, Kanonier oder Händler berichtet, der Ihre Kapitäne ausbilden kann. Geben Sie dem Informanten ruhig das Gold, das er verlangt. Im Gegenzug verrät er Ihnen den ungefähren Aufenthaltsort eines Mannes, der weiß, wo man den Trainer finden kann. Sichern Sie den Spielstand und begeben Sie sich auf die Suche. Wenn etwa von einer westlichen Stadt die Rede ist, klappern Sie die Kneipen von Campeche, Villahermosa und Vera Cruz ab. Nachdem Sie den Kerl gefunden haben, sollen Sie für ihn eine Truhe aufstöbern. Speichern Sie erneut ab, das Zeitlimit ist häufig enorm eng bemessen. Ist die Truhe gefunden und abgegeben, erfahren Sie endlich das Versteck des Trainers. Segeln Sie dort aber nur mit einem unerfahrenen Kapitän hin, Sie bekommen nämlich satte fünf Erfahrungspunkte, die bei einem gut ausgebildeten Schiffsführer verschwendet wären.

Frustrierte Händler

Wenn Ihnen ein frustrierter Händler den Auftrag gibt, einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, sollten Sie vorsichtig sein. Sie brauchen in jedem Fall einen Kaperbrief, sonst gilt der Angriff als Piraterie und Sie machen sich bei allen Nationen unbeliebt. Ohne Bedenken anlegen dürfen Sie sich hingegen mit Kopfgeldjägern, auch wenn diese unter der Flagge eines Landes segeln.

Der Chronist

Ab und an treffen Sie in der Kneipe auch auf den so genannten Chronisten. Dieser Geschichtenerzähler ist nicht spielrelevant, weiß aber viele interessante Anekdoten über das Leben in der Karibik zu berichten. Zuhören lohnt sich!

JOCHEN GEBAUER, FLORIAN WEIDHASE

Ruhm und Ehre

Welchen Rang brauche ich, damit mich der Vizekönig empfängt? Wann darf ich endlich zehn Konzessionen führen? Unsere Rangtabelle klärt auf.

Rang	Benötigtes Vermögen	Maximale Anzahl Kapitäne	Maximale Anzahl Konzessionen	Besonderheiten
Schiffsjunge	-	1	1	-
Leichtmatrose	100.000	2	1	-
Matrose	150.000	3	2	Empfang bei Gouverneuren
Seemann	250.000	4	2	-
Bootsmann	400.000	6	3	Audienz bei Vizekönigen
Steuermann	800.000	8	4	Heirat möglich
Leutnant	1.500.000	10	5	-
Navigator	2.500.000	10	6	-
Kommandant	4.000.000	10	8	-
Kapitän	6.000.000	Unbegrenzt	10	-
Kommodore	9.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Konteradmiral	13.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Vizeadmiral	20.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Admiral	30.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Großadmiral	40.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Flottenadmiral	50.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-
Herrscher der Meere	60.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	-

Unreal Tournament 2004 (dt.)



TEAMWORK Zu mehreren geht das Aufladen deutlich schneller vonstatten. So können Sie sich schnellstmöglich wieder um die Gegner kümmern oder den nächsten Punkt in Angriff nehmen.

Aus Alt mach Neu: Beim neuesten „unwirklichen Turnier" liegt die Würze im Detail. Frische Maps, zusätzliche Waffen und der großartige Onslaught-Modus machen den Kult-Shooter noch abwechslungsreicher. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie vom Bot-Futter zum Internet-Schreck werden.

Allez hopp – Die kleine Sprungschule

Otto Normal-Sprung

Dies ist ein ganz normaler Hüpfer ohne irgendwelche Extras. Während Sie durch die Arenen hasten, sollten Sie in kurzen Abständen einen Sprung ausführen. Schließlich haben Sie hinten keine Augen und eventuellen Verfolgern fällt es schwerer, Sie anzuvisieren.

Doppelsprung

Wenn Sie während der Flugphase erneut den Sprungknopf drücken, macht Ihr Schützling einen weiteren Satz. Die optimale Sprungkraft erreichen Sie, wenn Sie den zweiten Hüpfer genau am Scheitelpunkt des ersten Sprungs starten. Viele Gegenstände können nur mit dieser Technik erreicht werden. Doppelsprünge funktionieren auch an Sprungpads.

Dodging

Mit diesem geschickten Ausfallschritt bringen Sie sich schnell aus einer Gefahrenzone oder weichen galant Geschossen aus. Achten Sie stets darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zweimal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Passen Sie unbedingt die Doppelklick-Zeit dafür im Spielmenü auf Ihre Spielweise an.

Jump-Dodge

Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus Dodging und Springen. Nach dem Dodgen machen Sie einen Sprung, um noch größere Entfernungen zu überwinden. Wegen der hohen Geschwindigkeit dieser Sprungtechnik können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall-Dodge

Springen Sie gegen eine gerade Wand oder daran entlang und machen Sie ein Dodge-Manöver davon weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Mauer ab und machen einen beachtlichen Hüpfer auf das Arena-Parkett. Das funktioniert natürlich auch nach einem Doppelsprung. Witzig: Für die anderen Spieler sieht ein Wall-Dodge eines weiblichen Charakters wie ein überdimensionierter Radschlag aus, der aus dem Kinohit **Matrix** geklaut sein könnte.

Lift-Sprung

Um diese wirkungsvolle Technik auszuführen, begeben Sie sich in einen Lift. Im Idealfall führen Sie kurz vor Ende der Fahrt einen Sprung aus, zu dem sich die Fahrtgeschwindigkeit addiert – Ihr Kämpfer vollführt einen riesigen Satz.

Shieldgun-Sprung

Mithilfe der Shieldgun lässt sich eine besondere Sprungtechnik ausführen, die allerdings ein paar Gesundheitspunkte kostet. Laden Sie hierzu den primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Feuertaste los, während Sie gleichzeitig zum Sprung ansetzen. Ihr Schützling macht einen enormen Satz, der mit anderen Sprungtechniken kombiniert werden kann.

Bio-Sprung

Benutzen Sie hierfür auf dem Boden liegende oder an den Wänden klebende Schleimblasen der Biorifle. Die Explosion versetzt Ihnen einen Stoß, der mit anderen Sprungtechniken verknüpft werden kann. Tipp: Legen Sie sich eine voll aufgeladene Schleimblase direkt vor die Füße, der Sie sich mit angeschalteter Shieldgun-Sekundärfunktion nähern. Auf diese Weise katapultieren Sie Ihren Krieger hoch in die Luft, ohne viel Gesundheit einzubüßen.

Der neue Spielmodus: Onslaught

Der erste Sturmangriff

Vor allem die Anfangsphase ist bei Onslaught von entscheidender Bedeutung. Wenn Sie schneller mehr Punkte für sich einnehmen als die Opponenten, so haben Sie auf jeden Fall die bessere Ausgangslage. Auf die kleinen Gleiter passen noch andere Passagiere, ebenso auf alle anderen Fahrzeuge. In geduckter Haltung fallen Ihre Kumpane nicht so leicht herunter. So kommen alle Mitglieder schnellstmöglich voran. Die Nodes laden Sie am schnellsten mit mehreren Link Guns gleichzeitig auf. Das spart ungeheuer Zeit und ebnet den Weg zum nächsten Ziel.

Taktisch vorgehen

Sie benötigen am ersten Node keine fünfzig Mann. Rücken Sie gleich weiter vor, wenn sich schon genügend Teammitglieder um den aktuellen Energieknoten kümmern. Nehmen Sie bei mehreren Möglichkeiten den strategisch wichtigeren – also wenn Sie dort ein gutes Fahrzeug bekommen oder Sie dann näher am gegnerischen Lager sind – zuerst ein. Andererseits ist es manchmal sinnvoll, den Gegner einen Punkt einnehmen zu lassen, um dann mit einem Luftangriff die Feinde auszuschalten und ihn anschließend selbst zu erobern.

Die Adrenalin-Fähigkeiten

Die kleinen Pillen



In jeder Arena finden Sie rot-weiße Adrenalinkapseln. Jeder eingesammelte Muntermacher bringt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Ihr Stresshormon-Konto auf 100 Punkte angewachsen ist, können Sie eine der vier möglichen Adrenalin-Fähigkeiten benutzen. Um die Superkräfte zu aktivieren, drücken Sie die Tasten schnell nacheinander in der angegebenen Kombination.

Booster

- **Tastenkombination:** Zurück, zurück, zurück, zurück
- **Wirkung:** Ihr Recke erhält Gesundheits- und Rüstungspunkte
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Während der gesamten Wirkungsdauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald Ihr Schützling 199 Gesundheitspunkte besitzt, erhalten Sie Rüstungspunkte. Vorteil: Nachdem die Wirkung vorbei ist, behalten Sie die aktuellen Gesundheits- und Rüstungspunkte.

Tempo

- **Tastenkombination:** Vor, vor, vor, vor
- **Wirkung:** Ihr Kämpfer bewegt sich wesentlich schneller
- **Dauer:** ~18 Sekunden
- **Beschreibung:** Mit diesem Turbo-Kick sausen Sie im Eilschritt durch die Arena. Besonders empfehlenswert ist der Mega-Schub im CTF- und Bombing-Run-Modus.

Berserk

- **Tastenkombination:** Vor, vor, zurück, zurück
- **Wirkung:** • Die Schadenswirkung der Waffen wird um 20 Prozent erhöht. • Die Laufgeschwindigkeit wird erhöht.
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Diese Fähigkeit macht Sie zur Ein-Mann-Armee – Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch die höhere Geschwindigkeit. Besonders sinnvoll ist der Modus, wenn Sie über eine gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und volle Schilde verfügen.

Unsichtbar

- **Tastenkombination:** Links, links, rechts, rechts
- **Wirkung:** Ihre Spielfigur wird bis auf die Konturen transparent.
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Geübte UT-Zocker erkennen „unsichtbare" Gegner sofort. Schließlich sieht man immer noch die Umrisse sowie den Namen. Nur bei Instagib-Partien empfehlenswert.



Einnehmen der Basis

Gerade mit den kleinen Gleitern können Sie blitzschnell in die feindliche Basis eindringen. Lassen Sie die versammelte gegnerische Mannschaft stehen und fliegen Sie direkt zum Powercore. Wenn Sie beschossen werden, gehen Sie in den meist beengten Räumlichkeiten auf Crashkurs mit den Angreifern – das ist effektiver und geht schneller als mit dem Laser.

Die AVRIL-Rakete

Es ist nicht nötig, die Fahrzeuge die ganze Zeit über im Visier zu haben. Schießen Sie in die ungefähre Richtung des Gegners und gehen Sie wieder in Deckung. Kurz bevor die Geschosse über das Fahrzeug hinausfliegen, springen Sie hervor und leiten die Raketen auf das Vehikel. Das funktioniert besonders gut gegen Gleiter. Sie können auch präventiv vorausschießen, um schon eine Rakete in der Luft zu haben. Diese sind überraschend wendig und schaffen es daher, selbst noch vermeintlich verpasste Ziele zu treffen. Zwar kündigen Sie sich so bei aufmerksamen Gegnern an, das geht allerdings im allgemeinen Kampfgetümmel eher unter.

UT 2004 (dt.) richtig anpassen

Vorsicht ist geboten! Bevor Sie die INI-Dateien verändern, müssen Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie davon anlegen. Eine unsachgemäße Veränderung kann das Spiel zum Absturz bringen oder zu schweren Fehlern beim Start führen.

Alle wichtigen Einstellungen von **UT 2004 (dt.)** sind in so genannten INI-Dateien gespeichert. Die zwei wichtigsten Dateien sind die „UT2004.ini" mit den Grafik- und Spieleinstellungen sowie die „User.ini", in der benutzerspezifische Dinge wie Tastaturbelegung und Mausgeschwindigkeit gespeichert sind. Sie finden diese im Spielunterordner „\System". Der Inhalt ist in diverse Blöcke (Pakete) aufgeteilt (zum Beispiel [Engine.LevelInfo]). Über diese in eckige Klammern gefassten Paketnamen finden Sie schnell den zu editierenden Abschnitt. Änderungen sind auf den Bildern fett dargestellt.

Änderungen in der UT2004.ini

Ladezeiten verkürzen

Sie sparen beim Laden von Karten einiges an Zeit, wenn Sie das Vorausladen der Skins in den Speicher deaktivieren, da sowieso nur ein Bruchteil der verfügbaren Skins tatsächlich benutzt wird. Hierzu setzen Sie den Wert „bDesireSkinPreload" im Paket „[Engine.LevelInfo]" auf „False".

```
[Engine.LevelInfo]
PhysicsDetailLevel=PDL_Low
MeshLODDetailLevel=MDL_Low
bLowSoundDetail=False
DecalStayScale=0.000000
bNeverPrecache=false
bShouldPreload=True
bDesireSkinPreload=False
```

Standardmodels aktivieren

Wer es leid ist, auf spargeldürre Models zu schießen, die zudem kaum auf den Karten sichtbar sind, bestimmt einfach ein Standardmodel für männliche und weibliche Charaktere. Die genaue Auswahl dieser Standardmodels wird später in der „User.ini" durchgeführt. Um die Standardmodels zu aktivieren, setzen Sie den Wert „bForceDefaultCharacter" im Abschnitt „[UnrealGame.DeathMatch]" auf „True".

```
[UnrealGame.DeathMatch]
MinNetPlayers=1
RestartWait=30
bTournament=False
bAutoNumBots=False
bColoredDMSkins=True
bPlayersMustBeReady=False
bWaitForNetPlayers=False
bAllowPlayerLights=True
bForceDefaultCharacter=True
```

Teamfarben verwenden

Damit die Models im Spiel etwas besser sichtbar werden, bietet Epic eigens integrierte Brightskins an, welche die Spieler in den jeweiligen Teamfarben einfärben. Hierzu muss ebenfalls im Paket „[UnrealGame.DeathMatch]" der Wert „bColoredDMSkins" auf „True" editiert werden.

Änderungen in der User.ini

Standardmodels festlegen

Hier lässt sich nun festlegen, welches Model für die männlichen und weiblichen Charaktere als Standard gelten soll. Als Modelname können Sie jedes in **UT 2004 (dt.)** vorkommende Model eintragen. Bei diesem Beispiel sind zwei besonders korpulente und damit gut sichtbare Models vorgegeben. In dem Paket „[XGame.xPawn]" und im Paket „[UnrealGame.UnrealPawn]" wird „PlacedCharacterName=Gorge" und „PlacedFemaleCharacterName=Rylisa" eingetragen.

Sound optimieren

Wenn Sie Ihre eigenen Schritt-Soundeffekte nerven und Sie lieber dem Gegner lauschen wollen, setzen Sie in den beiden oben genannten Paketen auch noch den Wert „bPlayOwnFootsteps" auf „False".

Bei Profis sind Lichteffekte und Grafikpracht tabu

Wo andere über die tollen Grafikeffekte und Texturen staunen, sehen Profispieler nur glatte, karge Wände und möglichst gar keine animierten Effekte auf der Karte. Alles ist hier auf Spielgeschwindigkeit und ein frühes Erkennen des Gegners optimiert. Setzen Sie im Spielmenü die Grafikpracht dementsprechend herunter.

Eine optimale Tastenbelegung ist die halbe Miete

Um alle wichtigen Waffentasten problemlos erreichen zu können, ist es sinnvoll, diese rings um die Bewegungstasten anzuordnen. Gerade bei diesem schnellen Shooter kommt es auf jede Sekunde an, die über Leben und Tod entscheiden kann. Wenn Sie zum Beispiel „W", „E", „R" und „D" für die Bewegung nach links, vorwärts, rechts und rückwärts belegen, können Sie „Q", „A", „S", „T", „F" und „G" ideal für Waffen nutzen.

Wichtige Gegenstände im Spiel

Im Spiel gibt es einige Gegenstände, die in regelmäßigen Abständen nach dem Einsammeln wieder erscheinen. Diese so genannten Power-ups sind besonders wichtig und werden daher von Profispielern stets aufgesammelt, sobald sie erscheinen. Es gibt insgesamt drei dieser Power-ups: den kleinen Schild, den großen Schild und den Double Damage.

Kleiner Schild (50er)



Der kleine Schild ist das schwächste Power-up und erscheint alle 27,5 Sekunden nach dem Einsammeln erneut. Es bringt einen einmaligen Rüstungszuwachs von 50 Trefferpunkten.

Großer Schild (100er)



Der große Schild ist das stärkste Schild-Power-up und erscheint alle 55 Sekunden nach dem Einsammeln wieder neu. Beim Einsacken gibt es einen einmaligen Rüstungszuwachs von 100 Trefferpunkten.

Double Damage



Dieses Power-up beeinflusst die Schadenswirkung aller Waffen. Wie der Name andeutet, wird diese verdoppelt – der Double Damage ist damit das wichtigste Power-up. Einmal eingesammelt, hält die Double-Damage-Wirkung 30 Sekunden an und es dauert satte 82,5 Sekunden, bis der Gegenstand erneut erscheint.

schroet kommando GAMING IS BELIEVING

MICHAEL „SK|SOLO" THIELE, BJÖRN „SK|HORNY" AGEL, RALPH WOLLNER, ANSGAR STEIDLE



SPARTANISCH Fahren Sie die Graphikpracht zugunsten höherer Bildwiederholraten in den Keller. Wenn Sie sich mit anderen Spielern messen, stören die Details nur und hemmen den Spielfluß.

Kleine Waffenhandling-Schule

In **UT 2004 (dt.)** gibt es zehn normale Waffen, die jeweils mit zwei Feuermodi ausgestattet sind. Sie sollten Ihre Waffenwahl immer den Kartengegebenheiten anpassen. Auf offenen Karten empfiehlt es sich, zuerst die Shock Rifle oder die Lightning Gun im Anschlag zu haben und den Gegner möglichst lange damit auf Distanz zu halten. Auf engeren, verwinkelten Karten empfehlen sich die Flak oder der Raketenwerfer. Wenn Sie den Gegner auf wenige Lebenspunkte gebracht haben, sollten Sie auf die Link Gun oder auf die Minigun wechseln, um ihm den Rest zu geben.

Shieldgun
Feuermodi (primär/sekundär): aufladbarer Plasmastoß für Nahkampf/Shieldmodus
Im Shieldmodus kann diese Waffe Energiegeschosse abwehren und Schaden durch andere Waffen vermindern. Außerdem verwendet man sie zum Abfangen von tiefen Sprüngen oder Stürzen. Im Primärmodus ist die Shieldgun eine gefährliche Nahkampfwaffe und kann darüber hinaus auch als Sprungkraftverstärker eingesetzt werden.



Sturmgewehr
Munition (Start/maximal): 100 Schuss, 4 Granaten
Feuermodi (primär/sekundär): Sturmgewehr/Granatwerfer
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 7/7/49
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 63/1,2/76
Das Sturmgewehr ist die Startwaffe und recht schwach in ihrer Wirkung. Im Sekundärmodus können Granaten mit unterschiedlicher Geschwindigkeit – je nach Aufladedauer – verschossen werden. Das Verlinken eines weiteren Sturmgewehrs verdoppelt die Feuerkraft.



Biorifle
Munition (Start/maximal): 20/50
Feuermodi (primär/sekundär): giftiger Schlamm/aufladbarer giftiger Schlamm
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 35/4/140
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 220/0,4/88
Die Biorifle eignet sich besonders auf engen Karten, um dem Gegner mit voll aufgeladenem Sekundärmodus einen saftigen Schaden zuzufügen.



Shock Rifle
Munition (Start/maximal): 20/50
Feuermodi (primär/sekundär): lichtschneller Plasmastrahl/Plasmaball
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 45/1,6/72
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 36-40/1,9/68-76
Der sehr schnelle Primärschuss hält den Gegner perfekt auf Distanz, da er ihn auch etwas zurückwirft. Die Plasmabälle lassen sich mit dem Primärschuss in gewaltige Explosionen mit hoher Schadenswirkung zerlegen. Eine ideale Waffe für die Mittel- bis Weitdistanz.



Link Gun
Munition (Start/maximal): 70/220
Feuermodi (primär/sekundär): Plasmaball/begrenzter Plasmastrahl
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 30/5,5/165
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 9/9/81
Die schnellen Plasmabälle eignen sich hervorragend für den Nahkampf und erzielen dort eine hohe Schadenswirkung. In Händen von geübten Spielern kann der Sekundärmodus den Gegner wahrhaft festhalten (Lockdown) und schnell ins Jenseits befördern.



Minigun
Munition (Start/maximal): 150/250
Feuermodi (primär/sekundär): schnelles Streu-MG/langsameres, genaues MG
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 6-8/16/96-128
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 14-16/5,5/77-88
Eine sehr gute Waffe für die Mittel- bis Nahdistanz, wo der primäre Schussmodus einen enormen Schaden anrichtet. Der sekundäre Schussmodus lässt sich gut für Gegner mit wenig Lebensenergie auf größere Distanz anwenden.



Flak Cannon
Munition (Start/maximal): 15/35
Feuermodi (primär/sekundär): Flaksplitter/Flakball
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 117/1,3/152
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 90-120/1/90-120
DIE Nahkampfwaffe schlechthin. Der primäre Flaksplitter-Modus eignet sich nahezu perfekt für sehr kurze Distanzen und lässt dem Gegner bei einem Volltreffer keine Chance. Der Flakball wird gerne für Präventivschüsse für die Nah- bis Mitteldistanz eingesetzt und erzielt ebenfalls eine sehr große Schadenswirkung.



Raketenwerfer
Munition (Start/maximal): 12/30
Feuermodi (primär/sekundär): schnelle Raketen/aufladbare Raketen (maximal drei)
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 90-95/1,3/117-123
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 270/0,5/135
Eine sehr starke Nahkampfwaffe, die dem Gegner mit ihren schnellen Raketen kaum Möglichkeiten zum Ausweichen lässt. Tipp: Während des Aufladens der Raketen im Sekundärmodus möglichst lange auf einen Fehler (zu frühes Springen oder Ausweichen) des Gegners warten und dann vernichtend zuschlagen.



Lightning Gun
Munition (Start/maximal): 15/40
Feuermodi (primär/sekundär): lichtschneller Blitzstrahl/Zoom-Modus
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde: 70 (140 Kopftreffer)/0,7/49 (98 Kopftreffer)
Sehr schöne Distanzwaffe mit hoher Schadenswirkung. Mit einiger Übung auch im Nahkampf gut zu gebrauchen. Möglichkeit, mit einem Kopfschuss beim Gegner den doppelten Schaden zu verursachen. Treffen ist allerdings Pflicht.



Scharfschützengewehr
Munition (Start/maximal): 15/35
Feuermodi (primär/sekundär): Scharfschützengewehr/Zoom-Modus
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde: 60 (120 Kopftreffer)/0,9/54 (108 Kopftreffer)
Ebenfalls eine starke Distanzwaffe, jedoch für den Nahkampf ungeeignet, da sie eine sehr lange Waffenwechselzeit besitzt und man relativ lange „nackt" dasteht. Bei einem Kopfschuss besteht die Chance auf doppelten Schaden.





DM-1on1-Albatross

Diese Karte ist eher klein und eignet sich sehr gut für ein Duell zwischen zwei Spielern. Im Deathmatch mit mehreren Spielern oder gar im Team-Deathmatch wird diese Map eher selten gespielt. Es gibt alle Waffen auf dieser Karte. Auch die wichtigen Items sind alle vertreten. Der Double Damage liegt in der Mitte der Karte auf einem Turm. Dorthin gelangen Sie entweder durch einen Aufzugssprung von dem Aufzug beim kleinen Schild aus oder per Doppelsprung über die Kiste.
Der Superschild liegt in den Katakomben im unteren Teil der Karte. Um den Gegner zu überraschen, holen Sie es sich mit einem Shieldgun-Sprung.

Taktik

Der entscheidende Punkt Ihrer Taktik für diese Map besteht darin, die beiden wichtigsten Items (Double Damage und Superschild) zu kontrollieren. Spielen Sie in den Katakomben am Superschild mit der Flak – die Waffe ist in den engen Gängen unschlagbar. Wenn Sie die Katakomben verlassen, benutzen Sie in dem eher freien Gelände am besten die Minigun und die Shock Rifle, um den Gegner zuverlässig auf Distanz auszuschalten.

Demo auf DVD: albatross.demo4



DM-1on1-Trite

Auch diese Karte ist eher klein und eignet sich somit ebenfalls gut für ein Duell oder für ein spannungsgeladenes Deathmatch mit mehreren Spielern. Eine Besonderheit der Karte besteht darin, dass der Superschild in einem Raum liegt, der nur einen Zugang besitzt.
Das ist ideal für eine Falle. Begrüßen Sie den Spieler, der den Schild genommen hat, mit einer Shock-Combo, sobald er den Raum wieder verlassen will.
Auf der unteren Ebene der Map befinden sich die beiden starken Nahkampfwaffen Flak Cannon und Raketenwerfer sowie einige Gesundheitspacks. In dem eher verwinkelten unteren Teil der Karte sind genau diese beiden Waffen die richtige Wahl. Nutzen Sie sie ausgiebig.
Die obere Etage ist aber mindestens genauso wichtig. Hier befindet sich neben der Lightning Gun der Double Damage. Einen Dodge weiter vom Schadensverstärker befindet sich ein Gang, in dem der kleine Schild liegt, und darunter finden Sie die beste Allroundwaffe: die Minigun.



Taktik

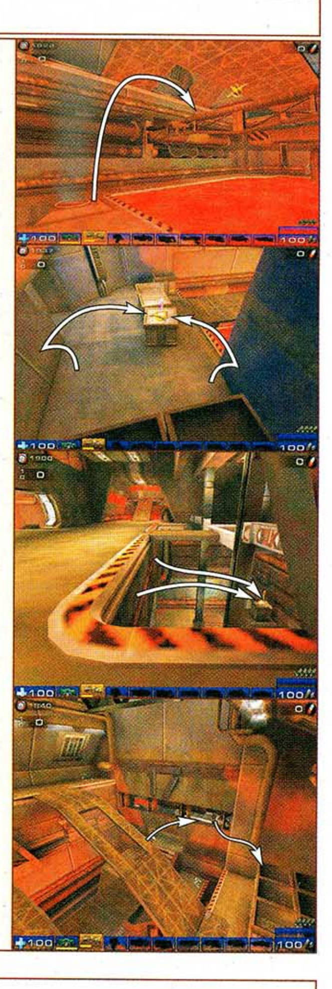
Eine vielversprechende Taktik besteht darin, genau diesen oberen Teil der Map unter Ihre Kontrolle zu bringen. Hier gibt es zwei starke Gegenstände, die Ihnen zusätzliche Durchschlagskraft und auch zusätzlichen Schutz bieten – eine für Ihre Gegner sehr tödliche Kombination. Der untere Teil der Karte ist schwer zu kontrollieren – sehen Sie sich beim Superschild vor.



DM-Deck17

Deck17 ist eine sehr offene Karte – hier ist also Distanzkampf angesagt. Shock- und Sniperrifle sind die klar dominierenden Waffen. Auf einem Steg über der Lava in der Mitte der Map liegt der Superschild. Man kann diesen auch über das auf der untersten Ebene der Map platzierte Jumppad mit einem Satz holen. Hierzu springen Sie von der zur Lava zeigenden Seite des Pads ab und versuchen, die mittlere Rampe von unten zu berühren. Wenn Sie das geschafft haben, landen Sie direkt auf dem Steg. Dieser Sprung ist sehr schwierig. Hier hilft nur üben, üben, üben.
Mit einem weiteren Trickjump können Sie gut den Double Damage einheimsen. Benutzen Sie eine Wand in der Nähe des Double Damage und führen Sie von dort einen Wall-Jump aus, so landen Sie genau auf der Kiste.
Mit einem ähnlichen Jump holen Sie sich den kleinen Schild am Aufzug. Lassen Sie sich bei der Shock Rifle an der Wand herunterfallen und vollführen Sie einen Wall-Dodge in Richtung Kistenstapel. So kommen Sie schnell an Rüstung und überraschen Widersacher, die sich unten am Aufzug aufhalten.
Ein weiteres wichtiges Manöver ist es, von dem rechten Steg, der nach oben führt, in die Fenster zu dodgen. So kürzen Sie ab, überraschen den Gegner und schneiden ihm den Weg ab.
Umgekehrt hopsen Sie vom Teleporter aus in die Fenster. Dieser Sprung eignet sich besonders dazu, um Verfolger abzuschütteln.

Demos auf DVD: deck-armor.demo4, deck-amp.demo4, deck-jumpad.demo4, deck-fenster.demo4



DM-Curse4

Wie Sie auf dem Bild sehen, ist der Superschild in der Wand versteckt. Wenn Sie den vorderen Aufzug nach oben nehmen, laufen Sie geradewegs darauf zu. Seien Sie vorsichtig, hier lauern oft hinterlistige Spieler ihren ahnungslosen Opfern auf. Mit der Shock Rifle, die in der Mitte der oberen Ebene liegt, lassen sich sehr viele Punkte an den Mitspielern machen, die die Aufzüge hochkommen. Vergessen Sie aber nicht, sich regelmäßig mit dem großen Schild auszurüsten. Es gibt noch eine weitere wichtige Stelle auf der Map, die Sie kennen sollten. Auf der unteren Ebene ist in der Wand der Double Damage versteckt – ganz ähnlich wie bei der Rüstung. Schießen Sie auf die Wand an der markierten Stelle im Bild und eine Tür öffnet sich, die den Schadensverstärker freigibt.

Taktik

Die Kontrolle der oberen Ebene ist der Schlüssel zum Sieg auf dieser Map. Dies gilt für alle Spielmodi, sei es 1on1, Deathmatch oder gar Team-Deathmatch. Zu der oberen Position gelangt man auf normalem Weg nur durch die zwei Aufzüge auf der Map.

Tipp für Fortgeschrittene: Überraschen Sie doch einfach den Gegner, der auf der oberen Ebene die Aufzüge kontrolliert. So gelangen Sie nach oben: Vollführen Sie vom Raketenwerfer aus einen Shield-gun-Sprung. So fallen Sie Ihrem Gegner in den Rücken und verbuchen einen weiteren Frag auf Ihrem Konto.



DM-Goliath

Auf dieser neuen Karte gibt es sehr viele Trickjumps, die Sie in den nächsten Zeilen kennen lernen werden. Diese Karte ist die offenste von allen Szenarien in **UT 2004 (dt.)**. Die Distanzwaffen (Shock Rifle, Lightning Gun und Minigun) sind daher erste Wahl.

Der Schwerpunkt liegt auf den zwei zentralen Bereichen. Zunächst wäre da das Gebiet rund um den Superschild, welcher sehr offen auf einer Rampe liegt. Unter dem Superschild finden Sie auch gleich die Lightning Gun, die beste Waffe auf dieser Map. Versuchen Sie, diese beiden Items unter Ihre Kontrolle zu bringen. Dies ist aber nicht ganz einfach, da der Superschild schwierig zu erreichen ist. Hierzu gibt es eine Menge von effektiven und unterschiedlich schweren Trickjumps.
Der einfachste ist im hinteren Teil des Bildes zu erkennen: Vollführen Sie einen einfachen Doublejump auf die kleine, kaum zu erkennende Röhre neben der Säule. Von dort aus kommen Sie ohne Probleme zum Schild. Die Alternative besteht in einem Shieldgun-Sprung von der mittleren Ebene. Die schwierigste, aber auch spektakulärste und schnellste Methode: Kombinieren Sie einen Aufzugssprung mit einem Shieldgun-Sprung (grüner Pfeil). Hierzu laden Sie wie gewohnt Ihre Shieldgun wie bei einem normalen Shieldgun-Sprung auf, gehen dann auf den Aufzug und vollführen einen Aufzugssprung. Beim Absprung feuern Sie die Shieldgun ab. So kommen Sie schnell sehr hoch und landen direkt auf dem Superschild. Unter Ihre Kontrolle bringen sollten Sie auch den zweiten wichtigen Teil der Karte: das Areal um die Shock Rifle, die zweitstärkste Waffe auf der Map. Neben ihr liegt direkt der kleine Schild. Hier gibt es sogar noch einige Gesundheitsflakons, mit denen Sie sich weiter stärken können. Von der Shock Rifle aus links um die Ecke rüsten Sie sich mit Double Damage aus.
Demos auf DVD: goliath1.demo4, goliath2.demo4, goliath-redeemer.demo4, goliath-aufzug.demo4



DM-Rankin



Diese Karte wurde in der **UT 2004 (dt.)**-Demo mitgeliefert und zählt bis heute zu den meistgespielten Szenarien. Auf dieser Karte entsteht ein sehr schneller Spielfluss. Durch die Rampen kommen Sie in kürzester Zeit von einem Punkt zum andern. Durch einen einfachen Dodge an die Rampe gelangt man eine Ebene höher. Dadurch kürzen Sie ab und schneiden Ihrem Rivalen den Weg ab.
Der Superschild liegt in einer Sackgasse am Ende eines langen Ganges. Beim Einsammeln ist jedoch Vorsicht geboten, da Sie auf dem Präsentierteller sitzen und dem Feuer der Gegner schutzlos ausgesetzt sind. Außerdem können Sie sich durch ein Loch in der Decke von oben auf den Superschild herunterfallen lassen, um ihn einem Gegner wegzuschnappen. Dieses Loch ist zusätzlich ein Fluchtweg aus der Sackgasse, durch den Sie mithilfe eines Shieldgun-Sprungs elegant aus der Gefahrenzone entkommen.

Taktik

Halten Sie sich auf der oberen Ebene auf. Hier können Sie schnell nacheinander die starke Minigun, den kleinen Schild und die Lightning Gun holen. Von dort lassen Sie sich dann auf den Double Damage, der eine Etage tiefer liegt, fallen. An den Superschild sollte man sich nur mit etwas Übung heranwagen – ein riskanter Ort.
Demos auf DVD: rankin-allgemein.demo4, rankin-belt.demo4, rankin-aufzug.demo4



DM-DE-Ironic

Diese Karte ist eine der wenigen, auf der es keinen Double Damage gibt. Die Kontrolle des großen und des kleinen Schildes ist also sehr wichtig. Die dominierenden Waffen sind hier ganz klar die Flak und die Shock Rifle. In den oberen Gängen und am Superschild gibt es für Ihren Gegner kaum eine Möglichkeit, den Splittern der Flak auszuweichen – nutzen Sie dies aus. Andererseits müssen Sie aber genauso aufpassen, nicht das Opfer der gegnerischen Flaksplitter zu werden, wenn Sie den Superschild holen. Aber auch einige wichtige Trickjumps sind auf dieser Map zu finden, etwa der Sprung vom Raketenwerfer direkt zur Shock Rifle hoch. Hierzu dodgen Sie einfach auf die neben dem Raketenwerfer zu findende Röhre und vollführen in der Luft einen zusätzlichen Sprung – so landen Sie bei der Shock Rifle.
Direkt von der Shock Rifle aus folgen die nächsten zwei Trickjumps. Der erste bringt Sie auf schnellstem Wege direkt zur Lightning Gun hoch. Hierzu führen Sie einen Wall-Jump von der linken Kante der Wand bei der Shock Rifle aus (siehe Bild).

Wenn Sie von der Shock Rifle ein paar Schritte nach links gehen, sehen Sie oben vor sich ein paar Gesundheitsphiolen, die eine Etage höher liegen. Auch hier kann man nach demselben Prinzip einen Wall-Jump machen und so den Höhenunterschied überbrücken. Dieser Sprung eignet sich hervorragend, um Ihren Gegnern in den Rücken zu fallen, die gerade die Phiolen einsammeln wollen.

Taktik

Holen Sie sich den Superschild und machen Sie sich zum kleinen Schild auf. Unterwegs können Sie gut mit der Shock Rifle einige Punkte machen. Nachdem Sie dann den kleinen Schild unter Kontrolle haben, kehren Sie wieder zum Superschild zurück. Durch dieses Pendeln zwischen den beiden Power-ups sichern Sie sich einen großen Vorteil gegenüber Ihren Mitspielern.
Demos auf DVD: ironic-rocket.demo4, ironic-sniper.demo4, ironic-vials.demo4





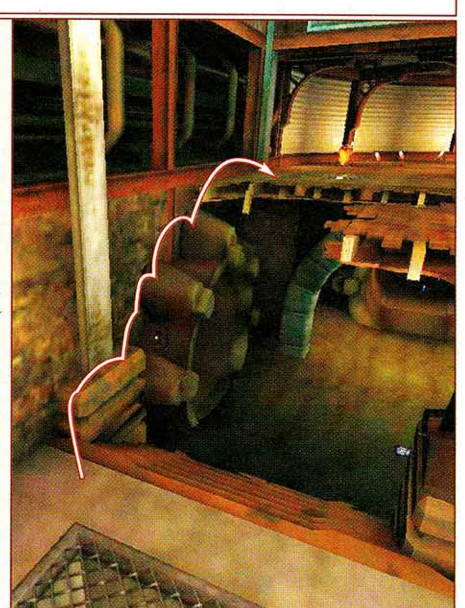
DM-Corrugation



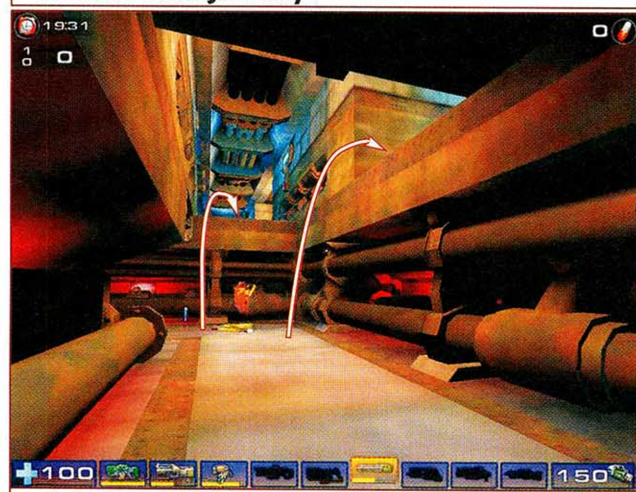
Corrugation ist eine eher große Map, auf der alle Waffen und alle Power-ups zu finden sind. In der Mitte der Karte auf der oberen Ebene liegt der große Schild. Dieser ist schwierig zu kontrollieren, da er von allen vier Seiten angegriffen werden kann. Außerdem können Sie sich noch von der unteren Ebene mit einem Shieldgun-Sprung den Superschild holen und so einen unaufmerksamen Gegner überraschen.
Direkt neben dem Raum, wo der Superschild zu finden ist, befindet sich die kleine Variante und eine Minigun. Wegen der offenen Struktur der Map ist die Minigun eine sehr starke Waffe und daher ist es sinnvoll, sich diese Position zu sichern, zumal noch sehr viele Adrenalin-Pillen unmittelbar in der Nähe liegen. Somit ist ein schneller Booster garantiert. Von der unteren Ebene können Sie zügig zu dem kleinen Schild gelangen, wie auf dem Screenshot demonstriert wird. Durch mehrere Doppelsprünge kommen Sie einfach nach oben und sparen sich einen weiten Weg über die Aufzüge.
Wenn Sie von dem kleinen Schild aus nach links gehen, gelangen Sie zum Raketenwerfer. Unter diesem liegt der Double Damage, mit dem Sie Ihren Gegnern kräftig einheizen.

Taktik

Durch die Kontrolle der beiden nahe liegenden Power-ups kleiner Schild und Double Damage sind Sie einmal mehr auf der Siegerstraße.



DM-1on1-Roughinery



Roughinery ist eine sehr verwinkelte Karte mit einigen taktischen Besonderheiten. Auf der unteren Ebene finden Sie den Superschild in einer Sackgasse. Auf dem Rückweg sind Sie dem feindlichen Feuer schutzlos ausgeliefert. Deshalb empfiehlt es sich, einen Shieldgun-Sprung aus dem Graben zu machen. So überlisten Sie Ihre Gegner, die beim einzigen normalen Ausgang auf Sie warten werden, um Sie gebührend in Empfang zu nehmen.
Von der unteren Ebene aus gelangen Sie über die vielen Rampen schnell nach oben, wo Sie sich (nachdem Sie den großen Schild geholt haben) auch aufhalten sollten. Hier finden Sie die starke Lightning Gun und auch den kleinen Schild. Unter der Rüstung liegt die Shock Rifle. Mit diesen beiden Waffen ausgerüstet, sind Ihnen viele Abschüsse auf dieser sehr fernkampfbetonten Karte sicher. Nur wenn Sie sich nach unten in den Graben begeben, sollten Sie auf eine der Nahkampfwaffen wie Flak oder Raketenwerfer umschalten. Übrigens: Wenn Sie sich mit dem Raketenwerfer ausrüsten, finden Sie ein paar Schritte weiter auch den Double Damage.

Taktik

Um diese Karte perfekt zu beherrschen, müssen Sie nur noch den auf dem folgenden Screenshot dargestellten Aufzugssprung lernen.
Hier können Sie sich mit Gesundheitsphiolen ausrüsten und in aller Ruhe von der erhöhten Position aus Ihre Mitspieler mit der Lightning Gun ausschalten. Außerdem liegt direkt unter Ihnen nun der kleine Schild, den Sie sich mit einem Sprung schnappen, um Ihre Lebensdauer zu erhöhen.
Demo auf DVD: roughinery.demo4



DM-1on1-Squader

Squader lässt sich in zwei Bereiche aufteilen. Im ersten liegt der Superschild in einem großen, offenen Raum an der hinteren Wand. Hier ist klar die Shock Rifle die beste Waffe. Wenn Ihr Gegner diesen Schild genommen hat, ist er schutzlos Ihren Shock-Combos ausgeliefert. Dasselbe gilt natürlich auch für Sie, deswegen sollten Sie hier Vorsicht walten lassen und bereit sein, möglichst schnell auf die Shieldgun zu wechseln, um den Schaden abzuhalten. Der zweite wichtige Teil der Map liegt beim kleinen Schild. Unter dem Schild liegen die starke Shock Rifle und zahlreiche Gesundheitsphiolen. Außerdem finden Sie noch ein Jumpad, welches Sie zu dem Double Damage katapultiert. So ausgerüstet, sind Ihnen die Punkte sicher. Als Waffe ist hier generell die Flak zu empfehlen, mit Ausnahme des Bereichs rund um den Superschild.

Taktik

Wenn Sie den Superschild genommen haben, machen Sie mit einer aufgeladenen Shieldgun einen Sprung, der Sie direkt eine Etage höher zum Raketenwerfer bringt. Von hier aus sind es nur zwei Schritte und Sie sind wieder am kleinen Schild. Eine sehr gute Abkürzung, die aber nicht ganz leicht zu erlernen ist.
Demo auf DVD: squader.demo4



DTM Race Driver 2

Holen Sie den alten Mofahelm aus dem Keller und schließen Sie Ihr Lenkrad an. Von Truckrennen über Stockcar bis hin zur Rallye ist bei DTM alles dabei. Da fehlt eigentlich nur noch der Benzingeruch.

Grundlagen

Spät auf der Bremse

Um bei **DTM 2** zum Erfolg zu kommen, gilt es einige Grundregeln zu beachten, die in jeder Fahrzeugklasse und auf jedem Kurs gleich sind. Die KI-Fahrer sind nicht die Hellsten, denn sie haben den Fuß viel zu schnell auf der Bremse. Für Sie bedeutet das, dass Sie vorsichtig an einen Wagen heranfahren sollten, der in Kürze in eine Kurve einbiegen will, da Sie durch sein abruptes und zu frühes Bremsmanöver schnell auf seinem Kofferraum hocken. Genau dieses Fehlverhalten ist aber fast überall Ihre Chance. Versuchen Sie immer als Erstes die Kurven innen zu durchfahren, da die PC-Boliden stets auf der Ideallinie kleben. In vielen Rennserien müssen Sie Handbrems-Drifts beherrschen. Dafür drücken Sie den Handbrems-Button komplett durch und lenken voll in die gewünschte Richtung. So lassen sich auch 90-Grad-Kurven bewältigen. Um jeweils den richtigen Zeitpunkt des Einlenkens zu finden, bedarf es einiger Übung.

Früh überholen

Wenn es Ihre Aufgabe ist, eine bestimmte Platzierung herauszufahren, sollten Sie gleich zu Beginn Ihre Chance suchen, um zu überholen. Da fahren die Autos noch dicht beieinander. Wenn das Feld erst einmal auseinander dividiert ist, müssen Sie schon höllisch schnelle Runden hinlegen, um wieder ins Spiel zu gelangen. Nachdem Sie aber einmal die Platzierung herausgefahren haben, agieren Sie niemals überhastet. Versuchen Sie einen Platz weiter nach vorne zu kommen, um die Qualifikation zu sichern, doch gehen Sie dabei keine unnötigen Risiken ein.

Rempeln Sie sich zum Sieg

Viele Rennen können Sie durch ruppige Fahrweise für sich entscheiden. Auch wenn es nicht die feine englische Art ist, können Sie – wenn Ihr fahrerisches Können nicht ausreicht – in vielen Rennen den Gegner durch einen gezielten Crash weit in die hinteren Ränge schicken. Achten Sie dabei aber stets darauf, welchen Wagen Sie fahren, da alle Fahrzeuge unterschiedlich auf Crashs reagieren. Mit einem Formel-1-Auto ist diese Taktik nahezu sinnlos: Sie katapultieren sich selber durch einen Schaden am Auto aus dem Rennen. Die PC-Fahrzeuge scheiden nie aus – sie verlieren nur einige Plätze. Mit einem robusten Wagen können Sie andere Autos hervorragend als Bremspfeiler benutzen, wenn es in eine scharfe Kurve geht. Wenn Sie allerdings in Rambo-Manier in eine Kurve crashen und die anderen Autos als „Bremse" benutzen wollen, sollten Sie immer innen in die Kurve heizen, sodass Autos, die außen fahren, verhindern, dass Sie aus der Kurve getragen werden.

Die Rennen

Convertible World Tour

Auf Strecken wie Surfer's Paradise oder AA Kyalami gilt es, im Karrieremodus einen Podiumsplatz herauszufahren. Als Fahrzeug steht Ihnen ein Volante zur Verfügung. Er ist leicht zu steuern, verträgt aber nicht allzu viele Rempler und Crashs. Schon nach vier, fünf Stößen wird das Fahrverhalten beeinflusst. Die meisten Kurven auf den Rennstrecken dieser Serie lassen sich driftend ganz hervorragend bewältigen, ohne dass Sie groß in die Eisen gehen müssten.

Mustang Challenge

Mit dem schwerfälligen Mustang fällt auf der Road America und Laguna Seca das Überholen deutlich schwerer, jedoch können Sie die Probleme der KI-Fahrer in puncto spätes Bremsen ausnutzen und in den Kurven innen überholen. Ein Plus des Mustang ist nämlich, dass er sehr robust ist und Sie damit auch des Öfteren hemmungslos rempeln können, bevor er auseinander fällt. Auf der Strecke Laguna Seca müssen Sie in der ersten Kurve links innen überholen, indem Sie ganz spät bremsen und notfalls einige andere Autos als Bremse benutzen. Hier sollten Sie schon mindestens Sechster sein, um noch aufs Podium zu kommen. Bei der 90-Grad-Kurve vor Start/Ziel müssen Sie auf 60 km/h herunterbremsen.

Formel Ford

Ein völlig anderes Fahrgefühl vermitteln die federleichten Formel-Ford-Autos auf Strecken wie Oulton Park oder Vallelunga. Die Boliden sind schnell, leicht und sehr empfindlich. Eine Fahrt über den Grünstreifen bedeutet oft das sichere Aus. Sofern Sie nicht auf der Ideallinie fahren, sind die schnellen Kurven nicht zu schaffen. Wer gleichzeitig bremst und lenkt, legt eine spektakuläre Pirouette auf den Asphalt.

Pacific American Tour

Der Nissan Skyline GTR steuert sich ähnlich wie der 68er Mustang, ist aber etwas wendiger und beschleunigt schneller. Auch dieses Fahrzeug kann einige Beulen bis zum Ausfall vertragen. Die Handbremse ist Ihr wichtigster Partner auf den kurvigen Kursen Bathurst, Road America oder Laguna Seca. Auch hier kommen Sie oft nur voran, wenn Sie in eine vor Ihnen liegende Gruppe heizen.

Seat Leon Cup

Der Seat beschleunigt enorm und ist einfach zu fahren. Zudem verzeiht er einige Rempler. Sie fahren den Cup unter anderem in Donington, wo Sie zwar auf Highspeed-Drifts setzen sollten, jedoch Vorsicht beim Einsatz der Handbremse walten lassen müssen. Halten Sie die Bremse aber nicht zu lange fest, sonst schafft der Wagen die Kurven nicht. Neben einem Rennen im Oulton Park steht beim Seat Leon Cup auch die Indy-Strecke von Brands Hatch auf dem Programm. Dieses Rennen beschert Ihnen schnelle Kurven, die Sie zumeist mit Vollgas nehmen können.

Lightning Truck 500

Texas Speedway und Pikes Peak sind ovale Indy-Strecken. Wenden Sie also die schon bekannte Taktik für diese Strecken an (wenig driften, keine Ausbrüche zulassen). Die Autos sind schwerfällig und reagieren sensibel auf Dauervollgas. Der SVT Lightning ist schnell, neigt aber dazu, zu überdrehen, wodurch Sie die Ideallinie verlieren. Geben Sie deshalb behutsam Gas!

Super Truck

Immer, wenn Sie ein Truckrennen als Alternativweg im Karrieremodus vorfinden, sollten Sie diesen unbedingt einschlagen – so kommen Sie in der Handlung am schnellsten voran. Zwar fahren sich die Autos wie eine Rennschildkröte und beschleunigen im Schneckentempo – nach einem verpatzten Start sollten Sie dennoch nicht neu starten. Die Trucks sind so lahm, dass sich der Führende nicht weit entfernen und jederzeit eingeholt werden kann. Besonders einfach wird es, wenn Sie eine Position nur noch verteidigen müssen, denn die meisten Truck-Strecken sind so eng, dass man kaum an ihnen vorbeikommt. Wenn Sie unbedingt überholen müssen, sollten Sie Tempo aufnehmen und seitlich in den Vordermann preschen.



Vintage Classic

Der Jaguar E-Type ist mittelschnell und hat ein angenehmes Handling. Er neigt zum Ausbrechen – nehmen Sie in diesem Fall sofort den Fuß vom Gas. Sie fahren unter anderem in Brands Hatch, dem Nürburgring und dem A1-Ring. Die letzte Kurve vor Start/Ziel auf dem Nürburgring dürfen Sie mit Missachtung strafen und mit Vollgas durchdüsen. Alle KI-Fahrer bremsen hier stark ab.

Hella Euro Rallye

Mit dem Lancer Evo VII geht es durch Spanien. Benutzen Sie die Handbremse so oft wie möglich. Die Autos sind sehr sensibel und brechen leicht zur Seite aus. Vertrauen Sie auf die Anweisungen des Beifahrers, da Sie nicht „auf Sicht" fahren können. Wenn Sie keinen kapitalen Crash bauen, schaffen Sie es, Erster oder Zweiter zu werden. Bei „Flugmanövern" ist es wichtig, bei der Landung kein Vollgas zu geben, um die Räder nicht durchdrehen zu lassen.

Alp Duez

Ein leichtes Frösteln lässt sich kaum vermeiden, wenn man mit dem Subaru Impreza durch Schnee und Eis in St. Anton braust. Auf diesem Untergrund fährt es sich ähnlich wie bei einer Rallye. Sie driften ohne Ende und der Wagen bricht ständig aus. Achten Sie deshalb auf gemäßigten Handbremseneinsatz, um keine 180-Grad-Drehungen zu vollführen. Da die Sicht bei Regen oder Schnee stark eingeschränkt ist, empfiehlt es sich, auf die Cockpitansicht zu verzichten.

UK Rallye Cross

Mit dem Bowler Wildcat geht es bei dieser Serie über Stock und Stein. Rempeln ist durchaus erwünscht und nötig, um an die Spitze zu fahren. Wer hier mit Bleifuß fährt, hat schon verloren. Achten Sie immer darauf, nicht zu lange im roten Bereich zu bleiben. Auf den Kursen Loch Rannoch A und B macht es durchaus Sinn, auf manuelle Schaltung zu setzen. Grund: die Schaltwege werden schneller angenommen. In Loch Rannoch A gibt es einen Alternativweg. Bei der S-Kurve (etwa bei 42 Sekunden) können Sie einfach geradeaus fahren, ebenso bei Loch Rannoch B bei ca. 1:10 Minuten. Die Abkürzungen sind zwar schwer zu fahren, dafür aber ideal, wenn Sie aus dem Verkehr entkommen wollen (siehe Screenshots auf der nächsten Seite).

Stockcar Legaue

Die Stockcars sind nervöse Gefährte und überdrehen schnell. Dafür macht ihnen ein Rempler rein gar nichts aus. Wenn Sie einen Boxenstopp einlegen müssen, empfiehlt es sich, dies sehr früh zu erledigen, wenn Sie noch im Verkehr feststecken. Falls Sie jedoch freie Bahn haben (etwa, weil Sie Erster sind), können Sie auch versuchen, einen Vorsprung herauszufahren, um selbst nach einem späten Boxenbesuch noch in Führung zu liegen.

Global GT Lights

Die GT-Autos sind unheimlich schnell und liegen fest am Boden – ein Ausbrechen zur Seite

kommt nur sehr selten vor. Sogar ein heißer Ritt übers Gras ist möglich, ohne viel Zeit zu verlieren. Lediglich bei Fahrten im roten Bereich müssen Sie aufpassen.

Mustang Challenge 2000

Der SVT Cobra ist ein Auto, mit dem man perfekt unter Einsatz der Handbremsschleuder in die Kurve gehen kann. Obendrein ist er ein echter Panzerwagen, der viel verträgt und extrem ruhig auf der Straße liegt. Die Kurse Road America, Laguna Seca und Southfield Park sowie Southfield Heights sind aufgrund der vielen 90-Grad-Kurven wie geschaffen für dieses Auto. Setzen Sie also immer die Handbremse ein.

DTM

Die DTM-Autos sind rasend schnell, liegen wie ein Brett auf dem Boden und verzeihen einige Fahrfehler. Die Rennen sind meistens sehr lang, also fahren Sie bedächtig und resignieren Sie nicht, wenn es nach zwei Runden noch nicht läuft. Oft müssen Sie im Karrieremodus mehrere Rennen fahren, um ein Ziel zu erreichen (zum Beispiel vor einem bestimmten Fahrer anzukommen). Fahren Sie nicht das erste Rennen immer und immer wieder, wenn es nicht gleich klappt, sondern versuchen Sie sich an der ganzen Serie, da auch die KI-Fahrer Formschwankungen aufweisen und möglicherweise im zweiten Rennen völlig versagen, womit Sie wieder im Soll wären. DTM-Autos scheinen zudem dafür geschaffen zu sein, sich in Kurven voller Gegner reinzudrängen.

Street Series

Hier gibt es wieder Handbrems-Action ohne Ende, da es auf den Straßenkursen nur so vor 90-Grad-Kurven wimmelt. Diese Serie fährt sich ähnlich wie die Mustang Challenge. Achten Sie darauf, dass auf den Straßen immer wieder Hindernisse wie Brückenpfeiler platziert sind. Wenn Sie mit Vollgas dagegen rasen, ist das Rennen vorbei – es fährt sich nämlich schlecht mit nur drei Reifen.

Koenig Speedfest

Die Koenigs sind ultrasensibel in Sachen Vollgas. Sobald sie im roten Bereich sind, brechen die Wagen aus und werden unfahrbar. Für diese Autos brauchen Sie auf jeden Fall ein analoges Steuerungsgerät wie Gamepad oder Lenkrad. Mit der Tastatur sind diese Rennen kaum zu gewinnen, weil Sie nicht behutsam Gas geben können.
Tipp: Sie können Five-O im Karrieremodus am A1-Ring in der zweiten Spitzkurve dermaßen ins Kiesbett rammen, dass Sie zwar Letzter werden, er aber auch nur Vorletzter, womit die Aufgabe, nur einen Platz hinter ihm anzukommen, erfüllt wäre.

Excalibur Cup

Mit dem DB Coupé befahren Sie die lange Variante des Nürburgrings. Im Karrieremodus ist dies ein Alternativweg. Wählen Sie unbedingt dieses Rennen, da Sie hier nur einmal antreten müssen, um eine Runde weiterzukommen, während Sie bei DTM wieder eine ganze Rennserie absolvieren müssten. Die Autos brauchen sehr lange, um auf Touren zu kommen. Versuchen Sie deshalb auf den Einsatz der Handbremse zu verzichten, da dies die Wagen zu stark abbremst und Sie erneut ewig beschleunigen müssen.

XKR-Serie

Mit dem Jaguar, der rund 250 km/h schafft, fahren Sie auf Straßenkursen. Für diese Serie gilt das Gleiche wie für die anderen Straßenrennen: Die schnellen Autos brechen kaum aus – und wenn Sie den Handbrems-Drift nicht beherrschen, brauchen Sie gar nicht erst loszufahren. Achten Sie darauf, dass Sie das richtige Mittelmaß in der Länge der Drifts finden, da Sie ansonsten entweder zu weit herausgetragen werden und gegen eine Mauer driften oder aber gegen die Pfeiler an der Innenseite der Kurve prallen.

V8 Supercars

Die Strecken, darunter Adelaide, Phillip Island und Eastern Creek, sind alle recht geradlinig. Der Ford Falcon oder der Holden Commodore sind mittelschnelle Autos, die Ihnen den Handbremseinsatz schnell übel nehmen. Nutzen Sie die Curbs ausgiebig auf engen Strecken wie Adelaide. Auch eignen sich die Autos dazu, sich zum Sieg zu rempeln.

American 1000

Ein starker Rempler in die Bande und ein Single Seater Race Car ist hinüber und das Rennen vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie sich aus Crashs heraushalten. Aufgrund der immensen Beschleunigung müssen Sie auf den Ovalen zudem darauf achten, dass Sie die Ideallinie halten und die Geschwindigkeit immer unter Kontrolle haben, um nicht aus den Steilkurven getragen zu werden. Notfalls nehmen Sie Gas weg, wenn Sie merken, dass der Bolide sich Richtung Abflug bewegt. Ausflüge aufs Gras verzeiht der Wagen übrigens nicht.

World GT

Mit dem Jaguar X 220 über Formel-1-Strecken wie den A1-Ring zu jagen, macht höllisch Spaß. Der Wagen bricht zwar leicht aus, verträgt dafür einige Karambolagen und lässt sich auch bei Ausritten aufs Gras noch gut steuern. Tipp: Wenn Sie auf die Grünanlagen geraten sind, ist es bei den meisten Autos möglich, durch Wegnahme des Gases und geringe Lenkbewegungen wieder auf die Strecke zu gelangen. Zu viel Gas ist gleichbedeutend mit einem Dreher.

Sunshine Series

Der Ford GT erlaubt es Ihnen, auch bei Tempo 210 noch schlingernd in eine Kurve zu driften. Der Wagen fährt sich sehr gutmütig – fast wie ein VW Golf. Zum Glück ist er deutlich schneller und schöner. Verzichten Sie auf Ihre Handbremse und gehen Sie stattdessen vor einer Kurve leicht vom Gas und driften in diese hinein.

Hotrod

Hier können Sie sich wie Heimwerkerkönig Tim Taylor fühlen. Wie er haben auch Sie kaum Probleme mit dem Handling des Hotrod. Den engen Straßenkurs mit den vielen 90-Grad-Turns bewältigen Sie fast ausschließlich durch Handbremsdrifts. Boxenstopps sollten frühzeitig eingelegt werden.

Pacific Street

Hier sind Sie mit einem Ford Mustang Cobra unterwegs, ein Wagen, der Ihnen auf den Straßenkursen gut liegen sollte – vorausgesetzt, Sie beherrschen die Handbremsdrifts. Der Wagen bricht kaum aus, nach zwei, drei schwereren Crashs ist allerdings definitiv Schluss.

Supercar Cup

Wenn Sie die Auswahl haben, greifen Sie am besten zum Ford GT, da dieser in Sachen Handling dem Koenig um Längen voraus ist (siehe auch Koenig Speedfest). Die Strecken kennen Sie alle schon aus vorherigen Rennen. Generell ist es sehr sinnvoll, Rennen auf neuen Strecken immer zu Ende zu fahren, selbst bei aussichtsloser Platzierung. So lernen Sie den Kurs kennen und wissen schnell, wo es Überholmöglichkeiten gibt.

Masters Grand Prix

Auf den F1-Strecken fahren Sie mit F1-Autos. Das heißt: Tempo 320, irre Beschleunigung und enorme Crash-Anfälligkeit. Ein Frontalauffahrunfall – und der Wagen ist hin. Bremsen Sie deshalb etwas früher als in den anderen Rennen, um Unfälle zu vermeiden. Trotzdem können Sie immer noch innen in Kurven rasen und so Plätze gewinnen.

Caliburn Classic

Mit dem Aston Martin geht es durch die Berge. Bei Loch Rannoch haben Sie endlich Gelegenheit, bei entsprechender Geschwindigkeit abzuheben. Achten Sie dabei darauf, dass Sie bei der Landung kein Vollgas geben und das Lenkrad gerade halten, sonst ist ein Crash vorprogrammiert.

Mamba Single Day

Durch den Oulton Park fahren Sie mit dem AC Mamba. Der Wagen erfordert kein großes Fingerspitzengefühl und ist einfach zu fahren. Achten Sie lediglich darauf, die Handbremse nicht zu lange durchgedrückt zu halten.

Speed Circus

Laguna Seca ist die Strecke, die Sie mit dem Nissan absolvieren. Bei den meisten Kurven müssen Sie nicht einmal vom Gas gehen, wenn Sie die Handbremse leicht anziehen. Der Wagen fährt übrigens auch gut über den Sand am Streckenrand.

THORSTEN SEIFFERT



DICKES DING Wer mit einem Truck die Straße blockiert, hat kaum Probleme, seine Position zu halten.



DURCHS DORF Hier biegen Sie links in den kleinen Weg. So umgehen Sie Kämpfe mit Konkurrenten.



ABGEKÜRZT Biegen Sie rechts in den Dorfweg und rempeln Sie einige Kisten um – das spart Zeit.

Black **Mirror**

Ein düsteres Schloss mitten in England ist Schauplatz eines mysteriösen Todesfalls. War es Selbstmord oder hat jemand nachgeholfen? Wir zeigen Ihnen auf den nächsten Seiten den Weg zur Wahrheit.

Allgemeine Tipps

- Unterhalten Sie sich mit den Personen über alle Punkte im Auswahlmenü. So entgeht Ihnen kein wichtiger Hinweis.
- Betrachten Sie Ihre Umgebung sehr genau.
- Benutzen Sie die linke und die rechte Maustaste, um einen Gegenstand zu untersuchen.
- Ein Druck auf die Tabulator-Taste zeigt Ihnen die möglichen Ausgänge einer Szene an.

Kapitel 1

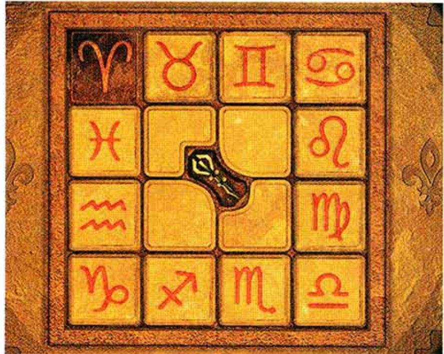
1. Entriegeln Sie Ihr Zimmer mithilfe des Schlüssels und betreten Sie den Raum. Öffnen Sie den Koffer auf dem Sofa und nehmen Sie die Pillen und die Brieftasche heraus. Betrachten Sie die Brieftasche mit einem Rechtsklick, um die Münzen zu entdecken. Den Schlüssel für die untere Schublade der Kommode finden Sie per Rechtsklick auf den Türrahmen. Nachdem Sie die Schublade geöffnet haben, schauen Sie in den Kamin und verlassen dann das Zimmer.
2. Unterhalten Sie sich mit Robert und werfen Sie einen Blick in den Zeitungsständer neben der Tür.
3. Im alten Flügel betrachten Sie die verschlossene Tür. Danach untersuchen Sie die Asche im Kamin und finden ein zerrissenes Foto. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Fotofetzen im Inventar. Beginnen Sie mit dem Rahmen und arbeiten Sie sich zur Mitte vor.
4. Fragen Sie den Butler nach dem Dachbodenschlüssel und geben Sie ihm Order, das Kaminfeuer zu entzünden. In der Küche nehmen Sie den Schlüssel vom Brett und öffnen damit die Dachbodentür. Betrachten Sie dort die verrammelte Tür.
5. Vor dem Schloss prüfen Sie die kaputte Stelle im Zaun. Im Stall nehmen Sie den Hammer aus der Schublade und entfernen damit die Bretter der Turmtür. Nachdem Sie zweimal versucht haben, die Tür zu öffnen, erfahren Sie, dass Victoria den Schlüssel hat.
6. Versuchen Sie, die Tür des Gewächshauses zu öffnen, und untersuchen Sie den Häcksler. Danach reden Sie mit Henry, dem Gärtner.
7. Bitten Sie den Butler, Sie zur kaputten Stelle im Zaun zu begleiten. Betrachten Sie das Symbol an der Wand und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Busch neben dem Fenster. Unterhalten Sie sich mit Bates über das gefundene Objekt und nehmen Sie ein paar Bonbons aus der Obstschale im Esszimmer.
8. Holen Sie sich die Kamera aus Ihrem Zimmer und fragen Sie Robert nach Filmen dafür. Von ihm erhalten Sie auch den Schlüssel für die verschlossene Truhe.
9. Holen Sie den Film vom Dachboden und legen Sie ihn in die Kamera ein. Schießen Sie dann ein Foto von dem Symbol beim kaputten Zaun.
10. Im Gewächshaus sprechen Sie Henry auf das seltsame Objekt an.
11. In der Bibliothek finden Sie eine Landkarte. Mit einem Rechtsklick im Inventar können Sie die Karte genauer betrachten.
12. Unterhalten Sie sich erst mit Victoria, dann mit Bates und wieder mit Victoria. Danach ist Doktor Hermann an der Reihe.
13. Gehen Sie zum Tor des Schlosses und wählen Sie auf Ihrer Karte den Ort Willowcreek.
14. Bieten Sie dem Jungen die Bonbons an und betreten Sie den Pub. Begleichen Sie Toms Schulden und gehen Sie zum Leihhaus. Nach einer weiteren Plauderei mit Vic betreten Sie erneut den Pub.
15. Reisen Sie zur Pfarrkirche von Warmhill und unterhalten Sie sich mit dem Totengräber. Auf dem Friedhof nehmen Sie Williams Grabstein genauer unter die Lupe. Danach reden Sie erneut mit dem Totengräber.
16. Öffnen Sie die Schachtel, die Sie von Mark erhalten haben. Die Uhr lässt sich ebenfalls öffnen. In der Bibliothek entdecken Sie auf dem Schreibtisch ein Tintenfass, das einen Knopf verdeckt. Nehmen Sie die Schachtel aus dem Geheimfach und setzen Sie die Planetenmodelle im Globus ein. Sie erhalten den Turmschlüssel.
17. In Williams Arbeitszimmer öffnen Sie den Sekretär. Schnappen Sie sich die Schachfigur und das Schmuckkästchen. In der Schublade finden Sie ein Buch, in dem ein Schlüssel versteckt ist. Auf der Unterseite der Schublade finden Sie Williams Tagebuch. Die Truhe öffnen Sie mit dem Schlüssel und entnehmen die schwarze Kugel. Rechtsklicken Sie auf die Schachfigur in Ihrem Inventar und öffnen Sie damit die Tür.

Kapitel 2

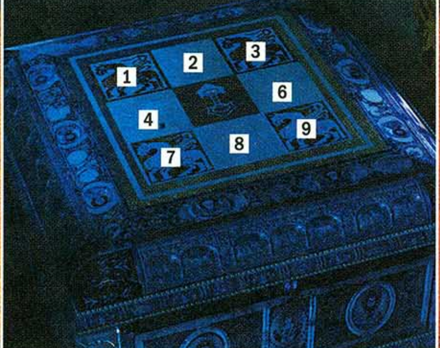
1. Rechtsklicken Sie auf den Springbrunnen und untersuchen Sie den Fußabdruck neben dem Brunnen. Im Gewächshaus finden Sie in der Schublade eine verschlossene Metalldose.
2. Betreten Sie durch die Tür in der Küche den Keller und lassen Sie sich von Bates die Wasserpumpe erklären. Drehen Sie einmal mit der linken Maustaste das zweite Rad von links. Drehen Sie sieben Mal mit der rechten Maustaste das erste Rad von links. Drehen Sie einmal mit der linken Maustaste das vierte Rad von links.
3. Betrachten Sie das Symbol im Springbrunnen und machen Sie davon ein Foto. Neben dem Symbol liegt ein kleiner Schlüssel. Damit öffnen Sie die Metalldose im Gewächshaus.
4. Sprechen Sie mit Morris über den Brief und erkundigen Sie sich anschließend bei Victoria nach Dr. Hermanns Wohnsitz.
5. Untersuchen Sie die Mülltonnen vor Hermanns Haus und setzen Sie den Brief wieder zusammen. In der Leichenhalle sehen Sie sich den Schlüssel und die Kanister genauer an. Sprechen Sie mit dem Doktor über die Filme und reisen Sie nach Willowcreek.
6. Holen Sie den Entwickler vom Leihhaus und sprechen Sie im Pub mit allen Personen.
7. In der Leichenhalle nehmen Sie die Modelliermasse aus der Schreibtischschublade und benutzen sie mit dem Schlüssel über der Spüle. In der Schachtel im Regal finden Sie den Pfandschein. Geben Sie dem Doktor das Fixiermittel.
8. In Willowcreek lösen Sie den Pfandschein ein und setzen die beiden seltsamen Objekte im Inventar zusammen. Im Pub sprechen Sie erst den Wirt und dann Mark auf die Modelliermasse an. Nach einiger Zeit können Sie dann wieder in den Pub zurückkehren und erhalten den Schlüssel vom Wirt.
9. Öffnen Sie den Müllcontainer vor Dr. Hermanns Haus und nehmen Sie die Kleider heraus. Untersuchen Sie die Kleidung in Ihrem Inventar und schneiden Sie sie mit der Klinge der Schachfigur auseinander. Den Diamanten setzen Sie im seltsamen Objekt ein.
10. Holen Sie die entwickelten Bilder von Dr. Hermann ab. Falls diese noch nicht fertig sind, müssen Sie noch ein wenig in der Gegend herumreisen.
11. In der Kirche in Warmhill schauen Sie sich das Gitter an und reden mit dem Pater. Im Glockenturm untersuchen Sie die Öffnung im Pfeiler und setzen das seltsame Objekt aus Ihrem Inventar ein. Um das Rätsel zu lösen, müssen Sie die schwarzen mit den weißen Steinen austauschen.
12. Nehmen Sie den Teppich zur Seite. Schauen Sie sich im Keller die Öffnung an. Holen Sie das seltsame Objekt und setzen Sie es im Keller ein.
13. Drehen Sie die Scheiben der Steinblöcke so lange, bis der Begriff von oben nach unten lesbar ist. Vorne Links: Echo. Hinten Links: Loch. Hinten Rechts: Atem. Vorne Rechts: Kohle.
14. Nehmen Sie den Schlüssel und das Buch aus dem Sarg und rechtsklicken Sie auf den Kerzenhalter. Folgen Sie der Ratte zu der verdächtigen Stelle.
15. Drehen Sie an dem Ventil. Die Schalter stellen Sie folgendermaßen ein:
Linker Hebel: Mitte
Mittlerer Hebel: Unten
Rechter Hebel: Oben
Schalten Sie dann den Generator ein. Nehmen Sie aus dem Nebenraum den Drahtschneider und das Seil. Schalten Sie den Generator ab und kürzen Sie das Kabel mit dem Drahtschneider. Schalten Sie den Generator ein. Rechtsklicken Sie die Tür und benutzen Sie den Drahtschneider.
16. Schnappen Sie sich die Metallstange und den Lappen des Skeletts. Die Schalttafel öffnen Sie mit der Klinge der Schachfigur. Betrachten Sie den Deckel, der unter der Tonne liegt. Benutzen Sie die Stange mit der Tonne. Verbinden Sie das Seil mit dem Deckel und dann mit der Lore. Bevor Sie die Lore bewegen können, müssen Sie mit einem Rechtsklick die Bremse lösen.
17. Öffnen Sie den Verteilerkasten mit dem Messer. Von links müssen Sie die Kabel in der Reihenfolge grün, rot, blau befestigen und den Knopf drücken. Rechtsklicken Sie das Skelett und öffnen Sie mit dem Schlüssel den Spind. Im Spind finden Sie einen Revolver, einige Patronen und eine technische Zeichnung. Den Revolver müssen Sie laden. Lesen Sie das Buch auf dem Tisch.
18. Im Maschinenraum benutzen Sie die technische Zeichnung mit der Maschine. Im Liftraum betrachten Sie den Dampf. Den Lappen feuchten Sie in der Pfütze im Maschinenraum an und verstopfen damit das Rohr. Werfen Sie einen Blick in den Sicherungskasten. Holen Sie eine intakte Sicherung aus dem Stromkasten und setzen Sie diese im Sicherungskasten ein. Ein Druck auf die Generatorsteuerung lässt die Maschine wieder an.
19. Schießen Sie mit dem Revolver auf das Vorhängeschloss und vor der Mine auf den Wolf.

Kapitel 3

1. Betätigen und untersuchen Sie die Türklingel. Nehmen Sie den Nagel aus der brüchigen Statue und stecken Sie ihn in die Türklingel. Zeigen Sie dem Gärtner die Todesanzeige.
2. Nehmen Sie den Draht aus dem Wasserhahn. Untersuchen Sie die Tür des verlassenen Hauses. Schieben Sie die Todesanzeige unter der Tür durch und benutzen Sie den Draht mit dem Schlüsselloch.
3. Verjagen Sie die Katze vom Kaminsims und nehmen Sie den Schlüssel. Damit öffnen Sie die kleine Tür neben dem Kamin. Benutzen Sie die Schachfigur mit der Kerze und setzen Sie den Docht in das Feuerzeug ein.
4. In der Tischschublade finden Sie einen Füllfederhalter. Betrachten Sie die Zeitungsausschnitte an der Schranktür und benutzen Sie das Feuerzeug mit dem Schrank.
5. Nehmen Sie sich eine Laborflasche und die Scherben, die auf dem Boden liegen. Im verlassenen Haus schnappen Sie sich den Teekessel, das verdreckte Papier und das Brennholz. Beim Wasserhahn füllen Sie die kleine Flasche und den Teekessel. Stecken Sie den Federhalter in die kleine Flasche. Stopfen Sie das Papier und das Holz in den Ofen und zünden Sie den Ofen an. Stellen Sie den Kessel auf den Ofen und gehen Sie ein wenig spazieren, bis das Wasser kocht. Im Wasserdampf lösen Sie das Etikett von der zerbrochenen Flasche.



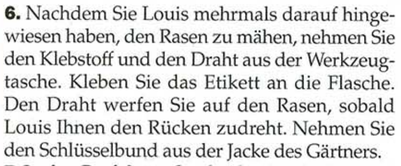
SCHIEBERÄTSEL Sobald Sie die Steine korrekt angeordnet haben, erhalten Sie den Schlüssel.



SCHMUCKKASTEN Tauschen Sie die schwarzen mit den weißen Springern aus.

1: Talisman
2: Ziegelstein/Helm
3: Tür
4: Kerze
5: Schwert
6: Abgrund
7: Knöpfe

KARTE DES KELLERS Schauen Sie nicht in die Wandöffnungen – es besteht Lebensgefahr.



6. Nachdem Sie Louis mehrmals darauf hingewiesen haben, den Rasen zu mähen, nehmen Sie den Klebstoff und den Draht aus der Werkzeugtasche. Kleben Sie das Etikett an die Flasche. Den Draht werfen Sie auf den Rasen, sobald Louis Ihnen den Rücken zudreht. Nehmen Sie den Schlüsselbund aus der Jacke des Gärtners.
7. In der Gruft lesen Sie die drei Inschriften und befragen Richard dazu. Schauen Sie sich den Sarkophag in der Gruft genauer an und reden Sie erneut mit Richard. Nehmen Sie sich eine Flasche Blut aus dem Gefrierschrank. Auf dem Weg zur Gruft nehmen Sie den Kessel mit. Auf dem Friedhof finden Sie etwas Erde in dem steinernen Blumentopf.
8. Das Blut gießen Sie in die Schale der linken Statue. Die Erde schütten Sie in die mittlere Schale und das Wasser in die rechte.
9. Heben Sie beim Burggraben die Kieselsteine auf und werfen Sie ein paar gegen das Turmfenster. Nach dem Experiment nehmen Sie die Säure und schütten sie über das Schloss der Grabtür. Den Schlüssel stecken Sie in das Schloss des Sarkophags. Betrachten Sie das Gitterschloss und reden Sie mit Richard darüber. Nehmen Sie den Schlüssel vom Tisch und betreten Sie das Schloss.
10. Beim Schmuckkastenrätsel müssen die weißen mit den schwarzen Springern die Positionen tauschen.

- Position 7 auf 6
- Position 1 auf 8
- Position 6 auf 1
- Position 8 auf 3
- Position 2 auf 7
- Position 9 auf 2
- Position 4 auf 9
- Position 8 auf 3
- Position 9 auf 2
- Position 3 auf 4
- Position 4 auf 9
- Position 3 auf 4
- Position 7 auf 6
- Position 2 auf 7
- Position 1 auf 8
- Position 6 auf 1

11. Schauen Sie sich in der Gruft den dritten Schädel von links genauer an. Werfen Sie mit einem Stein auf den gespaltenen Schädel. Holen Sie den Schürhaken aus dem verlassenen Haus, um an den Schlüssel hinter dem Gitter zu kommen. Benutzen Sie den Schlüssel mit dem Monolithen und öffnen Sie das Grab.

Kapitel 4

1. Statten Sie dem Pub einen Besuch ab und unterhalten Sie sich mit dem Totengräber. Beim Steinkreis benutzen Sie das Tagebuch mit dem Symbol auf dem Menhir. Untersuchen Sie den Farn mit einem Rechtsklick. Schütten Sie Blut auf den Stein hinter dem Inspektor und weisen Sie ihn darauf hin. Nehmen Sie den Stofffetzen aus dem Farn.
2. Reisen Sie zum Leichenschauhaus und reden Sie mit Doktor Hermann. Beim Schloss leeren Sie den Briefkasten am Haupttor. Suchen Sie Victoria in Ihrem Zimmer auf und reden Sie mit ihr.
3. Neben dem Sanatorium nehmen Sie den Hammer vom Dach und durchsuchen zweimal die Mülltonne. Nach einem Abstecher auf dem Friedhof schauen Sie sich die Bierkiste genauer an und klopfen an die Kellertür. In der Eingangshalle reden Sie mit der Schwester. Hinter dem Tresen nehmen Sie die Vase. Rechtsklicken Sie auf die Brieftasche. Benutzen Sie die Münze mit der Vase. Nehmen Sie das Beruhigungsmittel aus dem Schrank und füllen Sie es in die Spritze. Das Taschentuch feuchten Sie im Springbrunnen an.
4. Spritzen Sie das Beruhigungsmittel in das Bier. Werfen Sie einen Blick durch das Kellerfenster und zertrümmern Sie mit drei Schlägen den Ziegelstein mit dem Hammer. Nehmen Sie die lose Eisenstange heraus und legen Sie das Taschentuch auf den Thermostat. Warten Sie, bis sich der Hausmeister das präparierte Bier holt, und betreten Sie nach einiger Zeit den Keller.
5. Nehmen Sie sich eine Stecknadel und den kleinen Schlüssel von der Pinnwand. Benutzen Sie den Schlüssel mit dem Tastenfeld neben der Tür – die Kombination lautet: 1918.
6. Lassen Sie sich am Empfang den Dienstplan aushändigen. Benutzen Sie den Dienstplan mit der Sprechanlage im Keller.
7. Bergen Sie den Puppenkopf aus der Mülltonne, die gegenüber von Ralphs Zelle steht. Den Körper der Puppe finden Sie im Kohlenberg des Heizkellers. Kombinieren Sie Kopf und Körper. Mit einem Rechtsklick entnehmen Sie der Puppe einen Faden. Wickeln Sie den Faden um die Stecknadel und reparieren Sie die Puppe.
8. Schalten Sie das Licht aus und ziehen Sie an dem Kabel. Befestigen Sie das Kabel am Fenstergitter. Hinter das Gitter legen Sie die Spieluhr. Nehmen Sie dem bewusstlosen Arzt den Schlüssel ab.
9. Entfernen Sie die Zeichnung des Auges mit einem Rechtsklick von der Wand. Nehmen Sie das Gemälde und untersuchen Sie das Loch in der Matratze. Ralph erzählt Ihnen, dass sich unter dem Bett ein Geheimgang befindet.
10. Sprechen Sie Bates auf das Gemälde an. Reisen Sie nach Sharp Edge. Gehen Sie um den Leuchtturm herum. Betrachten Sie Samuel und zerschneiden Sie die Fesseln mit dem Messer. Benutzen Sie den Schmuckkasten mit James.
11. Im Keller nehmen Sie das Seil und den Haken und verbinden beide. Rechts neben dem Brunnen werfen Sie eine Münze durch das Gitter im Boden und betreten dort die Kanalisation.
12. Heben Sie das Zahnrad neben dem Brunnen auf. Brechen Sie eine Stange aus dem verrosteten Geländer. Mit dem Schleifstein im Keller spitzen Sie die Stange an. Stecken Sie die Stange in die Öffnung beim Wasserbecken. Die Kette des Rades entfernen Sie mit der Säure und drehen am Rad. Verbinden Sie die Stange mit dem Haken und fischen Sie das Zahnrad aus dem trüben Wasser. Setzen Sie die Zahnräder in den Mechanismus ein und betreten Sie das unterirdische Kanalsystem über die Treppe.
13. Heben Sie die kleine Truhe auf und nehmen Sie den Schlüssel heraus. Betrachten Sie das Relief an der Wand.

Kapitel 5

1. Benutzen Sie die Schachfigur mit dem Loch in der Wand. Sprechen Sie mit Ralph. Nehmen Sie James den Schlüssel ab.
2. Benutzen Sie das Feuerzeug mit dem Loch in der Wand. Das Symbol zeichnen Sie in Williams Tagebuch. Benutzen Sie die Karte, um zur Leichenhalle zu gelangen.
3. Betrachten Sie das rote Symbol an der Spüle und zeichnen Sie es in das Tagebuch. Schalten Sie die Lampe auf dem Schreibtisch an und öffnen Sie die Schublade. Schieben Sie das Buch zur Seite und stecken Sie die Plastiktüten ein. Heben Sie die Zange auf und öffnen Sie damit die Faust des Doktors. Die Haare stecken Sie in eine Plastiktüte.
4. Im Stall des Schlosses finden Sie einen Brief. Schalten Sie das Licht in der Pferdebox ein und nehmen Sie die Mütze vom Haken. Untersuchen Sie die Mütze und benutzen Sie sie mit einer Plastiktüte. Im Leichenschauhaus legen Sie beide Proben unter das Mikroskop.
5. Öffnen Sie Roberts Arbeitszimmer. Durchsuchen Sie den kleinen Tisch und holen Sie den Schlüssel aus der Kakaodose. Damit öffnen Sie die Schublade und nehmen das Wertpapier an sich. Halten Sie das Papier vor die Lampe. Stellen Sie an der Standuhr 11:20 Uhr ein. Den Safe öffnen Sie mit der Kombination 63081. Werfen Sie einen Blick auf das Gemälde und sprechen Sie mit Victoria darüber.
6. Beim Sanatorium schauen Sie durch das Kellerfenster und nehmen die Schraube aus dem Rohr. In der Kapelle nehmen Sie die Gartenschere aus der Kiste. Verbinden Sie die Schere mit der Schraube. Untersuchen Sie das Grab im hinteren Friedhof und entfernen Sie den verwelkten Strauch mit der Gartenschere. Neben der Kellertür finden Sie eine Stange in der dunklen Ecke. Öffnen Sie das Grab mit der Stange und reden Sie danach mit der Krankenschwester.
7. Befragen Sie Pater Frederik zu dem leeren Grab. Nach einem Abstecher im Schloss hat der Pater die Antworten parat. Auf dem Friedhof überreden Sie den Totengräber, die Urne aus der Gruft zu holen. Darin finden Sie den vierten Schlüssel. Nehmen Sie die Taschenlampe aus dem Werkzeugkasten.
8. Vor der Kirche benutzen Sie die Taschenlampe mit dem Erdhaufen. Nehmen Sie die Schaufel an sich. Entfernen Sie erst das Drahtseil und dann den Holzkeil der Grufttür. Jetzt können Sie mit der Schaufel Williams Grab ausheben. Mit dem fünften Schlüssel im Gepäck betreten Sie die Kirche.

Kapitel 6

1. Stecken Sie den Ring in das Steinrelief und drehen Sie ihn. Klicken Sie die Symbole in der Reihenfolge an, wie Sie sie gefunden haben.
2. Holen Sie den Talisman aus der Öffnung (1). Drücken Sie gegen den Ziegelstein und nehmen Sie den Helm (2). Den Talisman setzen Sie in der Tür ein und nehmen die Karte aus der Nische (3). Auf dem Ständer platzieren Sie die schwarze Kugel. Zünden Sie die Kerze mit dem Feuerzeug an. (4) Benutzen Sie die Karte mit der Kerze. Die hellen Stellen der Karte zeigen Ihnen, an welchen Pfeilern Sie die Knöpfe drücken müssen. Holen Sie das Schwert (5) und werfen Sie es zusammen mit dem Helm in den Abgrund (6). Betätigen Sie die vier Knöpfe (7).
3. Nehmen Sie den Dolch vom Altar und benutzen Sie ihn mit Samuel. Stecken Sie die Schlüssel in die farblich übereinstimmenden Öffnungen und lesen Sie die Verse aus dem Buch. LARS THEUNE

HARDWARE

Neue Ati-Chips mit 16 Pixel-Pipelines

Alles über das neue Grafik-Flaggschiff von Nvidia erfahren Sie bereits in dieser Ausgabe. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Wie unsere Kollegen der PC Games Hardware erfahren haben, wird Ati ebenfalls noch im Frühjahr einen Next-Generation-Grafikchip mit 16 Pixel-Pipelines auf den Markt bringen. Allerdings sind keine weiteren Details bekannt.
Info: www.ati.de

Intel: Neues Bezeichnungsschema für Prozessoren

Intel wird ab Juni ein neues Bezeichnungsschema für Prozessoren einführen. Der Prozessortakt soll dann nicht mehr wie bislang im Vordergrund stehen. Intel will durch Einführung der 700er-Klasse (Pentium M mit Dothan-Kern, Pentium 4 EE), der 500er-Klasse (Mobil- und Desktopversion des Pentium 4) und der 300er-Klasse (Celeron M mit Banias/Dothan-Kern, Celeron D mit Prescott-Kern) eine bessere Bewertung ermöglichen. Grund für die Änderung sind nach Unternehmensangaben die Ergebnisse einer Studie, die gezeigt hat, dass Käufer neben dem Prozessortakt auch andere Features bewerten. Weitere Details sind noch nicht bekannt.
Info: www.intel.de

Umfrage des Monats



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

MSI RADEON 9800 PRO PLUS-TD128

MSI setzt auf Ati

Nun endlich ist offiziell, was schon lange als Gerücht durch das Internet geisterte: MSI, bis vor kurzem noch Nvidias engster Verbündeter, erweitert das Portfolio um Grafikkarten mit Ati-GPUs. Der Hersteller bringt zum Start die Radeon 9800 Pro Plus-TD128 in den Handel. Das Layout der Karte wurde gegenüber dem Ati-Referenzdesign stark überarbeitet: Ein Spezialkühler deckt die Speicherbausteine ab, außerdem bietet MSI einen 4-Pin-Anschluss für die Stromversorgung. In Kürze sollen zudem eine 9200SE- und eine 9600SE-Platine folgen.
Info: www.msi-computer.de



KÜHLER-DESIGN Die erste Ati-Platine von MSI verfügt über einen vom Hersteller selbst entworfenen, großen Kühlkörper.

BENQ JOYBOOK 8100

Mobiler Spielertraum

WALKMAN Das CD-/DVD-Laufwerk kann auch bei ausgeschaltetem Rechner zur Wiedergabe von Musik-CDs genutzt werden.

Benq bringt mit dem Joybook 8100 ein Centrino-Notebook auf den Markt, das für den mobilen Spaß bestens gerüstet ist: Der verbaute 1,5-GHz-Pentium-M-Prozessor greift auf 512 MByte Arbeitsspeicher zurück. Für die Grafikleistung setzt der Hersteller auf eine Mobility Radeon 9600 von Ati mit 64 Megabyte Speicher. Das 15,4-Zoll-LCD mit seinem 16:10-Bildformat präsentiert eine maximale Auflösung von 1.280x800 Bildpunkten. Neben einer 60-GByte-Festplatte verfügt das Joybook 8100 auch über einen DVD(+)RW-Brenner. Der Spielertraum ist ab sofort für 1.998 Euro erhältlich.
Info: www.benq.de

NOKIA N-GAGE QD

Nokia zeigt N-Gage-Nachfolger

Der finnische Handy-Gigant hat aus seinen Fehlern beim N-Gage gelernt und einen Nachfolger des bis dato wenig erfolgreichen Spiele-Telefons vorgestellt. Die Spiele-Module können beim N-Gage QD ohne Entfernung des Akkus durch einen seitlichen Schacht eingeführt werden. Des Weiteren wird das Gerät beim Telefonieren nun nicht mehr mit der Seite ans Ohr gehalten, sondern mit der Oberfläche wie herkömmliche Handys. Nokia hat allerdings auch Features gestrichen: Im neuen Modell fehlen der MP3-Player und das Radio. Ersterer soll sich aber nach unseren Informationen über ein Software-Update nachrüsten lassen.
Info: www.nokia.de

VERBESSERT Die Spiele lassen sich nun ohne umständliche Montage-Arbeit wechseln.

Kaufen oder nicht kaufen?

Abgespeckte Grafikkarten

Grafikkarten-Käufer werden seit jeher mit einer stetig wachsenden Zahl von Produktnamen und Kürzeln konfrontiert, die die tatsächliche Leistung einer Grafikkarte verschleiern. Auf den zweiten Blick entpuppt sich so manches Grafik-Schnäppchen als lahme Pixel-Ente.

Das Kürzel „SE", das von vielen Käufern als „Second Edition" (wie bei Software) interpretiert wird, steht bei Ati-Grafikkarten für die abgespeckten Versionen. „SE"-Platinen verfügen gegenüber den Referenzkarten nur über eine halbierte Speicheranbindung, was die Leistung stark mindert. Richtig kompliziert wird es bei den „XT"-Karten. Das Kürzel steht bei Nvidia für abgespeckte Versionen der Platinen. Doch Vorsicht: Bei Ati hingegen werden die Top-Boards wie die Radeon 9800 XT so bezeichnet. Des Weiteren bietet Nvidia langsame „LE"-Platinen an, die überzeugen können. Unser Tipp: Informieren Sie sich ausgiebig über die Grafik-Platine Ihres Begehrens. Lassen Sie sich nicht von zeitlich begrenzten Billig-Angeboten locken. In unserer Referenzliste finden Sie zudem die besten Grafikkarten in den Kategorien „unter 250 Euro" und „über 250 Euro".



TRAXDATA RW2510

8,5 Gigabyte auf einer DVD

Traxdata stellt mit dem RW2510 einen DVD-Multiformat-Brenner mit achtfacher Schreibgeschwindigkeit vor. Die neue Double-Layer-Technik ermöglicht es, bis zu 8,5 GByte Daten auf einem DVD-Medium unterzubringen, ohne dieses zweiseitig beschreiben zu müssen. Der RW2510 brennt zweischichtige DVD(+)-R9-Medien mit 2,4facher Geschwindigkeit. Das interne IDE-Laufwerk im 5,25-Zoll-Format kommt voraussichtlich im Juni für 149 Euro in den Handel.

Info: www.traxdata.de



FLOTTER SCHREIBER DVD(+)- und DVD(-)-Rohlinge brennt der RW2510 mit achtfacher Geschwindigkeit.

TEAC S1902C

Schneller Kontrastmeister

Teac setzt sein Engagement im TFT-Markt weiter fort und stellt mit dem S1902C ein LC-Display vor, das sich aufgrund seiner Reaktionszeit von 25 Millisekunden auch für Spieler eignen soll. Das Gerät verfügt sowohl über DVI- als auch über D-Sub-Eingang und bietet – wie bei 19-Zoll-Displays üblich – eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Mit einem Kontrastverhältnis von 700:1 und einer Helligkeit von 300 Candela pro Quadratmeter soll sich das Gerät in der Oberklasse behaupten. Das Teac S1902C kommt in Kürze in den Handel, der Preis steht aber noch nicht fest.

Info: www.teac.de

REAKTIONSSCHNELL Teac verspricht für das S1902C eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden.

10 Jahre Terratec: Jubiläums-Ausstattung für Grafikkarten

„10 Jahre Terratec Electronic – 10 Gramm mehr Inhalt!" Unter diesem Motto stockt der Nettetaler Multimedia-Hersteller die Ausstattung seiner Grafikkarten kräftig auf. Die Mystify 9600 XT wird ab sofort mit 256 MByte statt mit 128 MByte Speicher bestückt. Im Lieferumfang befinden sich neben Warcraft 3 und Gun Metal nun auch Arx Fatalis und Rally Trophy. Der Preis liegt wie bisher bei 199 Euro. Ebenfalls aufgerüstet wird die Spielesammlung der Mystify Radeon 9800 XT. Zu den Vollversionen von Warcraft 3, Splinter Cell und Gun Metal gesellen sich nun Arx Fatalis, Rally Trophy und Chaser. Nach Herstellerangaben ändert sich auch der Preis der 9800 XT nicht, er liegt weiterhin bei 599 Euro.

Info: www.terratec.de

Neue Spieler-Mauspads von Frozen Silicon

Frozen Silicon bringt die erfolgreichen Thunder8-Mauspads des chinesischen Herstellers X-RayPad Technology auf den deutschen Markt. Die Mausmatten aus einem dünnen Kunststoff bieten zwei Oberflächen – je nach Anwendung und Geschmack des Users kann sie auf die bevorzugte Seite gedreht werden. Die Thunder8-Mauspads sind in den drei Farbvarianten Black, Emerald (Smaragdgrün) und Orange für 29 Euro erhältlich.

Info: www.frozen-silicon.de

AMD schließt 64-Bit-Partnerschaften mit Entwicklern

AMD plant ein hochkarätiges Spieleportfolio mit 64-Bit-Unterstützung. Wie das Unternehmen auf der Game Developers Conference in San José bekannt gab, setzen bereits Spiele-Entwickler wie Crytek, Epic Games, Havok, Jolt, Super Computer International, Valve und Zombie die AMD64-Prozessoren wie Athlon 64 und Opteron ein.

Info: www.amd.de

T-DSL: Fastpath ohne Einrichtungsgebühr

Die Telekom-Tochter T-Com streicht bis zum 31. Mai die Grundgebühr für einige DSL-Dienstleistungen. So entfällt unter anderem die Einrichtungspauschale für Fastpath in Höhe von 25 Euro. Die für Spieler interessante Technik ermöglicht einen besseren Ping. Fastpath ist als Zusatzleistung für 0,99 Euro pro Monat erhältlich.

Info: www.t-com.de



POWERED BY EMOTION Die Geforce 6800 Ultra benötigt zwei Stromanschlüsse.

Die Grafik-Revolution?

Neue Chip-Architektur, neuer Speicher und neue Pixel Shader: Mit der Geforce 6800 Ultra setzt Nvidia einen neuen Meilenstein und bricht **alle Geschwindigkeitsrekorde.**

Vor gut einem halben Jahr brachte Nvidia mit der Geforce FX 5950 Ultra eine leicht überarbeitete Version der FX 5900 Ultra auf den Markt, bei der lediglich die Taktraten nach oben korrigiert worden waren. Nun präsentiert der Grafikkoloss einen völlig neuen Chip: Die Geforce 6800 Ultra soll dem Vorgänger in allen Bereichen überlegen sein und den Erzrivalen Ati vom Siegerpodest verdrängen. Kann Nvidias vermeintliche Wunderwaffe dieses Versprechen wirklich halten? Unser Test der finalen Platine deckt Stärken und Schwächen von Nvidias High-End-Karte auf.

Was bedeutet ...?

Kantenglättung
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

Anisotroper Filter
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

Speicher-Interface
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

Shader
Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

Geforce 6800 Ultra im Detail

Bei dem neuen Grafikchip mit dem Codenamen NV40 geht Nvidia keine Kompromisse ein. Der Chiptakt liegt zwar nur bei 400 MHz – 75 MHz weniger als bei der Geforce FX 5950 Ultra – dafür greift der Neuling auf sensationelle 16 Pixel-Pipelines zurück. Somit kann die 6800 Ultra pro Taktzyklus 16 Pixel berechnen und arbeitet damit sehr effizient. Bisher lag Atis Radeon 9800 XT mit acht Pipelines vorne, die FX 5950 Ultra besitzt nur vier Pipelines. Auch der Speicher ist fortschrittlich: Erstmals kommt bei einer High-End-Grafikkarte GDDR-3-Speicher zum Einsatz. Für aktuelle Grafikkarten sind DDR-I- und in seltenen Fällen auch die teuren DDR-II-Module üblich. Der neue Hochleistungs-Grafikspeicher taktet bei der neuen Nvidia-Karte mit 550 MHz DDR (effektiv: 1.100 MHz.), misst 256 MByte und wird per 256-Bit-Speicher-Interface mit dem Grafikchip verbunden. Bei den Spezifikationen ist Nvidia allerdings großzügig: Platinen-Hersteller wie Asus, Aopen oder Gigabyte können auch älteren DDR-II-Speicher verwenden oder sogar noch schnellere Module verbauen.

Neue Leistungsreferenz?

Die wichtigste Frage lautet natürlich: Was leistet die Geforce 6800 Ultra bei aktuellen Spielen? Die Antwort ist eindeutig: Nvidias neues Spitzenmodell ist die derzeit schnellste Grafikkarte! In allen getesteten Spielen lässt die 6800 Ultra den Vorgänger Geforce FX 5950 Ultra und Atis Flaggschiff Radeon 9800 XT hinter sich. Besonders bei **Halo** und **Spellforce** liefert der NV40-Grafikchip ein beeindruckendes Ergebnis ab: Beim DX9-Shooter **Halo** beträgt der Leistungsunterschied zur 9800 XT 52 Prozent, in **Spellforce** ist die 6800 Ultra sogar doppelt so schnell wie der Ati-Beschleuniger. Das grafisch umwerfende Insel-Duell mit der Cry-Engine gewinnt der Neuling ebenfalls mit deutlichem Vorsprung. Auch mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung ist die neue Nvidia-Karte noch sehr schnell: **UT 2004 (dt.)** läuft bei vierfacher Kantenglättung, 8:1 anisotroper Filterung und einer Auflösung von 1.280x960 mit 92,1 Bildern pro Sekunde (kurz: Fps) und sieht mit diesen Einstellungen fantastisch aus (1.024x768 ohne Qualitäts-Einstellungen: 140,4 Fps). Achtung: Bei unseren Benchmarks haben wir den neuen Forceware-Treiber 60.72 verwendet, der in dieser Form nicht veröffentlicht wird.

Zukunftsmusik: neue Pixel Shader

Ein weiteres Novum ist die Unterstützung von Pixel Shadern in der Revision 3.0. Aktuelle DirectX-9-Grafikkarten verwenden lediglich die Version 2.0. Derzeit demonstrieren nur beeindruckende Grafikdemos die Vorzüge von DirectX 9.0c. Bis erste Spiele von den neuen Möglichkeiten tatsächlich Gebrauch machen, vergehen erfahrungsgemäß mehrere Monate. Zudem kommen beim Geforce 6800 Ultra sechs Vertex-Shader-Einheiten zum Einsatz – beim Radeon 9800 XT sind es nur vier.

Zur Markteinführung wird die neue Nvidia-Platine nach AGP-8X-Standard erscheinen und somit zu heutigen Mainboards kompatibel

INTERVIEW MIT JENS NEUSCHÄFER, PRESSESPRECHER VON NVIDIA

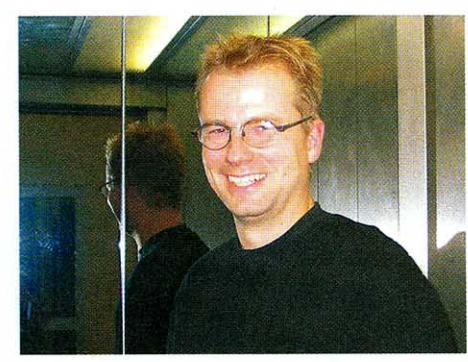
„Spiele mit **Pixel-Shader-3.0-Unterstützung** noch dieses Jahr"

PC Games: Warum hat sich Nvidia bei der Geforce 6800 Ultra von dem FX-Kürzel in der Bezeichnung verabschiedet? Seid ihr mit dem Image der älteren Karten nicht zufrieden?

Neuschäfer: „Nvidia will mit der Geforce-6000er-Serie eine klare Erkennungslinie für den High-End-, Mittelklasse- und Einstiegsbereich geben. Deshalb wird die Marke nur noch Geforce heißen und Ultra- sowie normale Versionen bieten."

PC Games: Wann können wir mit ersten Spielen rechnen, die Pixel Shader 3.0 unterstützen?

Neuschäfer: „Spiele mit Pixel-Shader-3.0-Unterstützung wird es noch dieses Jahr geben. Dies kann wie bei der Cry-Engine durch einen Patch erfolgen oder die Unterstützung wird bereits im Spiel vorhanden sein."



JENS NEUSCHÄFER stand PC Games Rede und Antwort.

PC Games: Wie schätzt ihr die Entwicklung von PCI-Express ein und welchen Stellenwert hat das neue Steckformat bei euch?

Neuschäfer: „PCI-Express wird die Desktop-Systeme weiter verbessern und die Performance erhöhen. Nvidia hat mit der PCX-Linie jetzt schon eine komplette PCI-Express-Produktpalette und wird dies auch mit der Geforce-6000-Serie weiterführen."

PC Games: Wann wird die Geforce 6800 Ultra verfügbar sein?

Neuschäfer: „Retail-Karten von unseren Partnern erwarten wir Mitte bis Ende Mai."

sein. Später folgt eine Version für das neue Steckformat PCI-Express, die sich jedoch in den Leistungsdaten voraussichtlich nicht von der AGP-Variante unterscheidet.

Platinen-Layout unter der Lupe

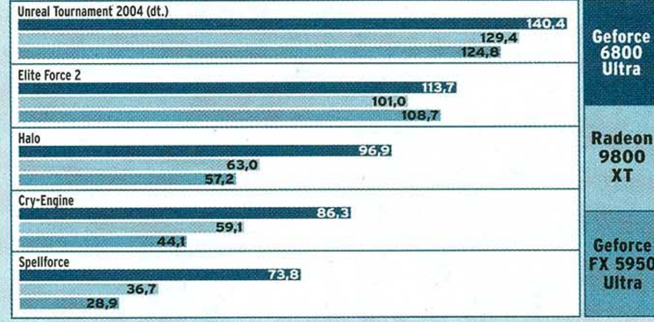
Ein großer Kritikpunkt an Nvidias Top-Modellen war stets die Lautstärke-Entwicklung. Hat sich Nvidia neben dem FX-Kürzel auch von den lauten Kühlmethoden verabschiedet? Der Lüfter fällt beim Referenz-Design der Geforce 6800 Ultra zwar größer aus als bisher, bei Spielen ist er mit 3,2 Sone jedoch alles andere als angenehm. Im 2D-Modus wird die Drehzahl herabgesetzt und der Lüfter ist zwar weiterhin wahrnehmbar, stört allerdings nicht mehr. Der riesige Kühlblock bedeckt Grafikchip und Speicher und blockiert durch seine Bauhöhe den obersten PCI-Steckplatz. In Mini-PCs kann die 6800 Ultra daher nicht eingebaut werden. Wir gehen davon aus, dass Hersteller wie Leadtek, MSI oder Albatron auf individuelle Kühler-Kreationen zurückgreifen werden, die leiser und flacher sind. Zwei Stromanschlüsse werden allerdings auf allen Karten zu finden sein. Um die 6800 Ultra mit Strom zu versorgen, benötigen Sie daher ein leistungsstarkes Netzteil. Unser Tipp: Verwenden Sie Markenware von Zalman, BeQuiet oder Enermax. Auf der Slotblende befinden sich zwei DVI-Anschlüsse für Flachbildschirme und ein TV-Ausgang. Wer einen gewöhnlichen Röhrenmonitor anschließen will, muss zunächst den DVI-1 mit einem DVI-VGA-Umstecker versehen.

Fazit und Ausblick

Mit der Geforce 6800 Ultra kehrt Nvidia an den Leistungsgipfel zurück. Das neue Spitzenmodell liefert eine herausragende Spieleleistung und stellt derzeit jede Konkurrenz in den Schatten. Einzige Kritikpunkte sind die unpraktische und laute Kühlkonstruktion sowie die beiden Stromanschlüsse. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch der Preis der Geforce 6800 Ultra: Er soll bei 549 Euro liegen. Die Non-Ultra-Variante kommt voraussichtlich für 349 Euro in den Handel. Noch mehr Zahlen und Fakten zum neuen Grafikchip NV40 finden Sie in der aktuellen Ausgabe unserer Schwester-Zeitschrift **PC Games Hardware**. Natürlich war auch die Konkurrenz im letzten halben Jahr nicht untätig: Bei Ati steht bereits der neue Grafikchip R420 in den Startlöchern. Einen Test des 9800-XT-Nachfolgers und das spannende Duell zwischen Geforce 6800 Ultra und R420 finden Sie voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe.

DANIEL MÖLLENDORF

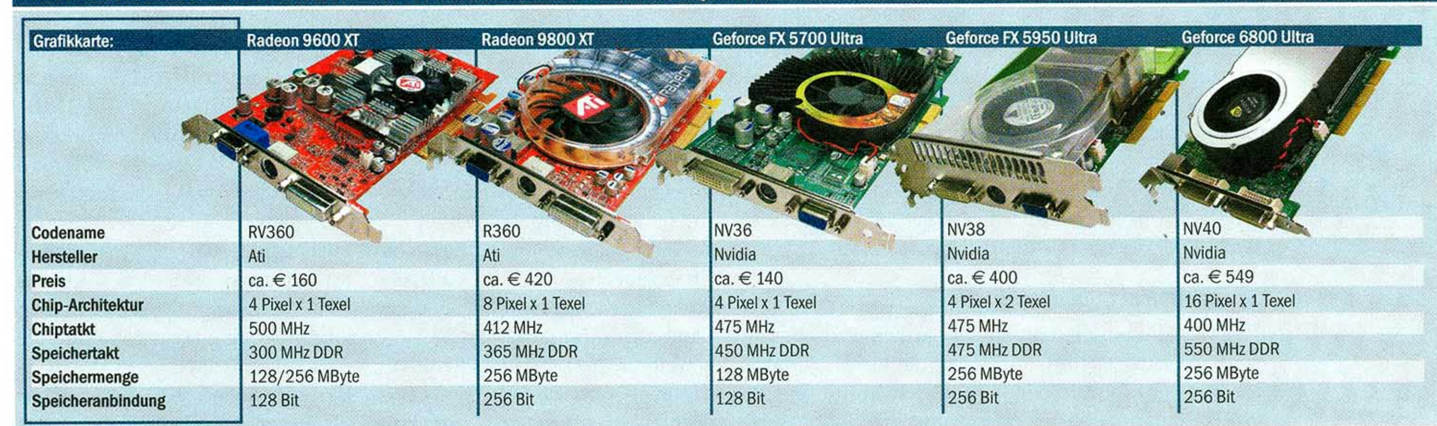
Fünf aktuelle (Bei-)Spiele



Fazit: Die Geforce 6800 Ultra hat bei allen Benchmarks klar die Nase vorn. Gerade bei Spellforce, Halo und der Cry-Engine deklassiert die Nvidia-Karte die Konkurrenz.

Einstellungen: Athlon 64 3400+, 1 GByte RAM, 1.024x768, kein Anti-Aliasing, kein anisotroper Filter

Aktuelle Grafikkarten von Nvidia und Ati im Vergleich



Grafikkarte:	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce 6800 Ultra
Codename	RV360	R360	NV36	NV38	NV40
Hersteller	Ati	Ati	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Preis	ca. € 160	ca. € 420	ca. € 140	ca. € 400	ca. € 549
Chip-Architektur	4 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Chiptatkt	500 MHz	412 MHz	475 MHz	475 MHz	400 MHz
Speichertakt	300 MHz DDR	365 MHz DDR	450 MHz DDR	475 MHz DDR	550 MHz DDR
Speichermenge	128/256 MByte	256 MByte	128 MByte	256 MByte	256 MByte
Speicheranbindung	128 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit



Was leistet Onboard-Sound?

Hochwertiger Sound zum Nulltarif? Wir haben für Sie herausgefunden, ob der **Onboard-Sound aktueller Mainboards mit teuren Soundkarten mithalten kann.**

Alle neuen Hauptplatinen verfügen über einen mehr oder weniger leistungsfähigen Onboard-Sound. Auf dem Papier stehen diese kostenlosen Varianten ihren teuren Vollpreis-Kollegen in nichts nach. Wir haben fünf Onboard-Sound-Varianten Probe gehört – mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen. Auf den folgenden Seiten erläutern wir, mit welcher Onboard-Lösung Sie auf eine vollwertige Soundkarte verzichten können und welche Modelle Sie besser nicht verwenden.

So funktioniert Onboard-Sound

Das Herzstück einer Onboard-Sound-Lösung ist der Codec. Alle Codecs, die neue Mainboards verwenden, funktionieren nach dem traditionellen AC97-Standard und können somit theoretisch alles, was eine aktuelle Soundkarte leistet. In der Praxis gibt es allerdings einige Nachteile. So wird bei der AC97-Technik ein vergleichsweise schwacher Controller verwendet, der als Teil des Soundchips ausschließlich die Ein- und Ausgabe von Daten übernimmt. Die rechenintensiveren Aufgaben (etwa die Klangerzeugung) übernimmt der Prozessor. So kann die CPU bei einer Soundwiedergabe über die Onboard-Variante bis zu 18 Prozent ihrer Leistung einbüßen. Um diesen Performance-Verlust zu vermeiden, integriert Nvidia mit der APU (Audio Processing Unit) einen zusätzlichen Audioprozessor, der die Klangerzeugung und andere aufwendige Berechnungen erledigt und damit die CPU entlastet, in die Southbridge des Nforce2-Chipsatzes. Für die Ein- und Ausgabe ist weiterhin der gewöhnliche AC97-Codec zuständig. Bei verschiedenen Mainboards mit Via-Chipsatz (etwa Albatron PX865 PE Pro II) kommt dagegen ein separater Audio-Controller zum Einsatz. Zusammen mit dem Codec-Chip ist dieser für die Soundwieder-

Welches Mainboard bietet welchen **Onboard-Sound?**

Chipsatz	Modell	Hersteller	CPU-Typ	Boardrevision	Onboard-Sound-Lösung
Nforce2 Ultra 400	A7N8X Deluxe V2.0	Asus	AMD Athlon/Duron	2.00	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	K7N2 Delta-ILSR	MSI	AMD Athlon/Duron	1.0	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	K7NCR18D Pro 2	Leadtek	AMD Athlon/Duron	A	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	AK79D-400Max	Aopen	AMD Athlon/Duron	57	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	Lanparty NFII Ultra	DFI	AMD Athlon/Duron	A	APU + Realtek ALC650
KT600	A7V600	Asus	AMD Athlon/Duron	1.00	ADI AD1980
KT600	GA-7VT600	Gigabyte	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC655
KT600	KT6-Delta	MSI	AMD Athlon/Duron	2	C-Media 9739A
KT600	8KRA2+	Epox	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC655
KT600	AK77-600N	Aopen	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
KT400A	Lanparty KT400A	DFI	AMD Athlon/Duron	A+	C-Media 9739A
KT400A	8K9A9I	Epox	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
KT400A	7VAXP-A Ultra	Gigabyte	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
i865PE	P4P800	Asus	Pentium 4, Celeron	1.02	ADI AD1985
i875P	Lanparty i875P	DFI	Pentium 4, Celeron	PCB A	C-Media 9739A
i865PE	865PE Neo2-FIS2R	MSI	Pentium 4, Celeron	1	C-Media 9739A
i878P	P4C800-E	Asus	Pentium 4, Celeron	1.02	ADI AD1985
i875P	IC7-Max3	Abit	Pentium 4, Celeron	1.0	Realtek ALC650

Bei allen Mainboards mit Nforce2-Chipsatz kommt ein zusätzlicher Audio-Prozessor (APU) zum Einsatz, der den Hauptprozessor bei der Berechnung von Audio-Effekten entlastet und somit eine höhere Spieleleistung ermöglicht. Bei den meisten anderen Platinen wird lediglich eine simple Codec-Lösung zulasten der CPU verwendet.

gabe verantwortlich und ermöglicht weitere Funktionen wie 8-Kanal-Sound.

Qualitätsarbeit?

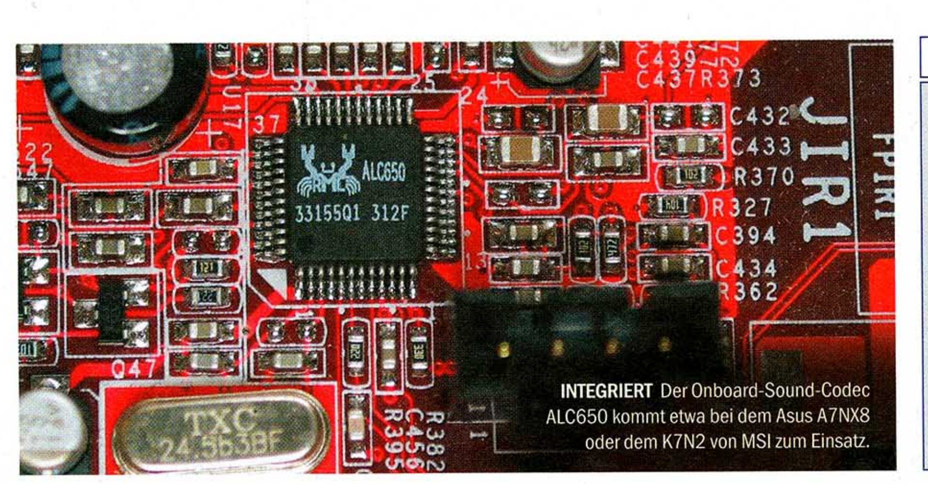
Der verwendete Codec und die Audio-Controller bestimmen also, wie viele Kanäle und welche EAX-Modi die Onboard-Sound-Lösung unterstützt, und geben so dessen Funktionsumfang vor. Für die Qualität der Audio-Wiedergabe sind allerdings andere Bauelemente zuständig. Da diese die digitalen Werte in analoge Signale umwandeln, nennt man den Hauptteil dieser Elemente Digital-Analog-Wandler. Obwohl die Codec-Entwickler klare Empfehlungen geben, welche Wandler bei ihren Produkten eingesetzt werden sollen, halten sich die Mainboard-Hersteller nicht immer an diese Vorgaben und setzen aus Kostengründen häufig schwächere Digital-Analog-Wandler ein. So kann es vorkommen, dass bei zwei Mainboards zwar der gleiche Onboard-Sound-Codec verwendet wird, die Soundqualität allerdings sehr unterschiedlich ausfällt, weil die Hersteller verschiedene Wandler verbaut haben. Mit der „Soundstorm"-Initiative will Nvidia solche Nachlässigkeiten beim Onboard-Sound vermeiden. Der Branchen-Riese verleiht das „Soundstorm"-Gütesiegel nur an Mainboards, die strenge Vorgaben erfüllen. Bisher durften sich beispielsweise MSIs K7N2G-ILSR und das A7N8X Deluxe V2.0 von Asus mit dem Qualitätssiegel schmücken.

Testübersicht

In unserem Praxis-Test überprüften wir den Onboard-Sound von fünf Mainboards auf Spieletauglichkeit, Leistung und CPU-Belastung. Um einen möglichst großen Bereich abzudecken, haben wir aktuelle Platinen für Intel- oder AMD-Prozessoren ausgewählt. Der erste Testkandidat aus dem AMD-Lager ist das Nforce2-Board A7N8X Deluxe V2.0 von Asus (Realtek ALC650 und zusätzliche Audio-Prozessor-Unit). Ebenfalls von Asus kommt das A7V600 (AD1980) mit KT600-Chipsatz. Mit MSIs KT6-Delta (CMI9739A) testeten wir ein weiteres KT600-Board auf seine Onboard-Fähigkeiten. Für aktuelle Intel-Prozessoren eignet sich die Springdale-Platine PX865 PE Pro II von Albatron (VT1616). Mit dem Asus P4C800-E (AD1985), das auf den Canterwood-Chipsatz setzt, haben wir uns zudem den Onboard-Sound der aktuellen Referenz unter den P4-Plattformen angehört. Einzelheiten zu den Codecs der Testteilnehmer finden Sie im Extrakasten „Übersicht: Audio-Codecs".

Onboard-Sound im Leistungsvergleich

Wir haben alle Onboard-Sound-Lösungen neben aktuellen Spielen mit dem Programm Rightmark 3DSound V1.0 (Webseite: audio.rightmark.org) getestet, da sich hiermit die Leistungsfähigkeit der Onboard-Sound-Lösungen optimal vergleichen lässt. Das Tool prüft mehrere Soundmodi und misst die CPU-Belastung – je höher, desto schlechter die Spielegeschwindigkeit. Bei unseren Tests zeigte sich, dass die einfachen Codec-Lösungen 17 bis 20 Prozent der



INTEGRIERT Der Onboard-Sound-Codec ALC650 kommt etwa bei dem Asus A7NX8 oder dem K7N2 von MSI zum Einsatz.

Was bedeutet ...?

Southbridge
Teil des Chipsatzes, an den etwa PCI-Karten und Laufwerke angebunden sind

Codec
Steuerungschip beim Onboard-Sound, der den Datentransfer regelt, jedoch keine Soundberechnungen durchführen kann

APU
Kurzform für Audio Processing Unit – ein Audio-Prozessor, der sich in der Southbridge von Nforce2-Mainboards befindet

Frequenzgang
Gibt die Verstärkung über die Frequenzbandbreite an, sollte möglichst linear sein

Audiochips: Onboard- und PCI-Sound im Spiele-Check

Alle vorgestellten Onboard-Sound-Varianten mussten sich in unserem umfangreichen Spieletest beweisen.

Testkandidat	Creative SB Audigy 2	Asus A7N8X Deluxe V2.0 (Nvidia APU mit ALC650)	Asus A7V600 (ADI AD1980)	MSI KT6-Delta (C-Media 9739A)	Albatron PX865 PE Pro II (VT1720 + VT1616)	Asus P4C-800-E (ADI AD1985)
Call of Duty	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Star Trek: Elite Force 2	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Unreal 2	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Max Payne 2	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
Gothic 2	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
C&C Generäle	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Warcraft 3	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut

Gerade bei Actionspielen offenbaren die Onboard-Lösungen ihre Schwächen: Einzige Ausnahme ist das A7N8X Deluxe V2.0 dank dem speziellen Nforce-Audioprozessor. Mit einer Audigy-2-Soundkarte kann jedoch kein Onboard-Sound konkurrieren, da nur Creatives Flaggschiff EAX-4-Effekte unterstützt.

CPU-Leistung beanspruchen. Spiele laufen dadurch wesentlich langsamer. Ein zusätzlicher Audio-Prozessor nimmt dem Hauptprozessor dagegen merklich Arbeit ab: Entsprechende Onboard-Sound-Varianten (etwa bei Asus A7N8X Deluxe V2.0 oder Albatron PX865 PE Pro II) sorgen auch bei aufwendigen Soundeffekten mit DirectSound-3D und EAX für eine vergleichsweise geringe CPU-Last von etwa sieben Prozent. Das eindeutig beste Ergebnis erzielte allerdings Creatives hochwertige Soundkarte Sound Blaster Audigy 2: Dank des ausgezeichneten Audigy-Chips lag die Belastung der CPU nur bei zwei bis drei Prozent.

Spieletest

Bei Qualitätstests mit dem Rightmark Audio Analyzer 5.1 hinterließen die Onboard-Modelle mit zusätzlichem Audio-Controller von Nvidia und Via den besten Eindruck. Sie überzeugen mit einer relativ guten Qualität des Audiosignals, einem linearen Frequenzgang und einem geringen Rauschabstand von -90 dB. Ein sehr gutes Ergebnis – die Werte entsprechen ungefähr einer hochwertigen Soundkarte. Die Qualität der einfachen Codec-Varianten ohne zusätzlichen Audio-Controller ist dagegen wesentlich schlechter: Das Signal wird von vielen Störungen getrübt, der Frequenzgang ist nicht linear und der Rauschabstand beträgt schlechte -70 dB. Selbst günstige Soundkarten von Creative, Terratec oder Hercules liefern ein besseres Resultat ab. Mit dem Rightmark 3DSound überprüften wir, wie gut die Onboard-Lösungen einen 3D-Raumklang vermitteln. Die Leistungen der Testkandidaten lagen bei diesem Qualitätstest sehr weit auseinander. Besonders schlecht fielen die Ergebnisse der Asus-Platinen A7V600 und P4C800-E (Codecs AD1980 und AD1985) aus: Im Test ließ sich kaum ermitteln, aus welcher Richtung ein Geräusch kam. Auch bei Spielen wie **Call of Duty, Elite Force 2** und **Unreal 2** enttäuschten die meisten Onboard-Varianten: Bei DirectSound 3D und der jeweils besten EAX-Version klangen diese im Vergleich zu einer Audigy-Soundkarte schwach und zu unrealistisch. Lediglich die Soundstorm-Variante des A7N8X Deluxe V2.0 von Asus konnte mit einer vollwertigen Soundkarte mithalten: Alle Effekte klangen kraftvoll und dynamisch. Auch der Raumklang war sehr gut.

Fazit

Obwohl alle Onboard-Sound-Varianten ähnliche Funktionen bieten, sind die Qualitäts- und Leistungs-Unterschiede auffällig groß. Die einfachen Codec-Lösungen mit schwachen Wandlern, die auf den meisten Boards zum Einsatz kommen, klingen vergleichsweise künstlich und belasten zudem stark den Prozessor. Daher sind sie keine Alternative zu einer Soundkarte. Etwas besser sieht es für das Albatron PX865 PE Pro II mit dem VT1616-Codec von Via aus: Dank des zusätzlichen Audio-Controllers wird bei diesem Testkandidaten immerhin die CPU weniger belastet und Spiele laufen schneller als bei den Modellen ohne Audio-Controller. Wirklich überzeugen konnte nur das A7N8X Deluxe V2.0 mit Soundstorm-Zertifikat. Insbesondere wenn Sie häufig Musik hören, DVDs gucken oder den 3D-Sound aktueller Spiele ausnutzen, sollten Sie bei den übrigen Onboard-Versionen besser eine Soundkarte einsetzen. Bereits ab 60 Euro bekommen Sie sehr gute Soundkarten wie Creatives Sound Blaster Audigy Player, die Hercules Fortissimo III oder die Aureon 5.1 Sky von Terratec. Diese sind den Onboard-Sound-Kollegen in jeder Disziplin überlegen. DANIEL MÖLLENDORF

Übersicht: Die aktuellen Audio-Codecs im Vergleich

Wir haben die Onboard-Soundchips von fünf aktuellen Mainboards miteinander verglichen:

Getestetes Mainboard	Asus A7N8X Deluxe V2.0	MSI KT6-Delta	Asus A7V600	Asus P4C800-E	Albatron PX865 PE Pro II
Codec	ALC650	CMI9739A	AD1980	AD1985	VT1616
Codec-Hersteller	Realtek	C-Media	Analog Devices	Analog Devices	Via
Webseite	www.realtek.com.tw	www.cmedia.com.tw	www.analog.com	www.analog.com	www.via.com.tw
Unterstütze Kanäle	6	6	6	6	6
S/PDIF-Funktion	Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Fullduplex-Betrieb	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
DirectSound 3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
EAX	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0
A3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Besonderheiten	Keine	Xear 3D Sound Technology	Keine	Autom. Lautsprecher-Erkennung	Keine

Der Funktionsumfang aller Sound-Codecs ist sehr ähnlich: Alle Testkandidaten bieten sechs Sound-Kanäle und unterstützen aktuelle Sound-Standards wie EAX 2.0. Über die Qualität sagen die Angaben allerdings nichts aus, hier entscheidet die Güte der verbauten Wandler. Achten Sie bei Nforce2-Platinen auf das „Soundstorm"-Zertifikat.



Von 0 auf 100 in 12 Millisekunden

Das Rennen um die geringste Reaktionszeit geht bei den TFT-Monitoren in die nächste Runde. **Doch gewinnen die neuen Geräte der 12-Millisekunden-Generation** auch den „PC Games Grand Prix"?

Flachbildschirme erfreuen seit langem nicht mehr nur Sparkassen-Angestellte, die platzsparenden Displays sind aufgrund ihrer immer geringeren Schaltzeiten auch eine echte Spieler-Alternative zum Röhrenmonitor geworden. Nicht zuletzt sinkt der Preis der Boliden immer weiter, ab 400 Euro Startgeld sind Sie im Rennen. Wir haben acht LCDs mit einer Bildschirmdiagonale von 17 Zoll (43 Zentimeter) durch unseren Testparcours gejagt und sagen Ihnen, welche Rennmaschine für Spieler taugt und welchen Schlitten Sie lieber in der Händler-Garage stehen lassen sollten.

Das Testverfahren

Um die Leistungsdaten der Monitor-Grand-Prix-Gegner zu ermitteln, bedient sich das Testlabor mehrerer Tools und Testverfahren. Als „Werkzeuge" kommen unter anderem der TFT-Schlierentest, die Burosch-Referenz-DVD und die Helligkeitskontrolle Pantone Colorvision Spyder Pro zum Einsatz. Außerdem überprüfen wir anhand zehn aktueller Spiele und mithilfe des Redaktions-Teams die subjektive Spieletauglichkeit der acht Kandidaten. Die Testbedingungen: Sofern die LCDs einen DVI-Eingang haben, nutzen wir diesen auch zum Test der Bildqualität. Kriterien wie Bildschärfe oder Farbbrillanz können sich beim Anschluss über D-Sub (RGB) verschlechtern. Da DVI inzwischen zum Standard gehört

und bei fast jeder Grafikkarte vorhanden ist, gibt es für einen fehlenden DVI-Eingang eine starke Abwertung.

Test Benq FP767-12

In der Startaufstellung ganz vorne parkt der Benq FP767-12. Der TFT der neuesten Generation verfügt über ein Panel mit einer Reaktionszeit von 12 ms. Der Hersteller verspricht in einer Pressemeldung einen Knopf, mit dem man von den normalen 16 ms in die versprochenen 12 ms wechseln kann. Unserem Testgerät fehlt allerdings dieser Schalter im On-Screen-Display (OSD), das Optimieren der Reaktionszeit ist nur über das Verstellen von Helligkeit, Kontrast und Farbtemperatur möglich. In unserer Labormessung ermitteln wir eine Reaktionszeit von 23 ms, ein guter Wert. Selbst bei schnellen Drehungen in Ego-Shootern sind keine Schlieren erkennbar. Mit einem Betrachtungswinkel von 140 Grad horizontal wie vertikal liegt das Gerät im Durchschnitt. Auch die Helligkeitsverteilung lässt mit einer Abweichung von 9 Prozent auf Besserung hoffen. Die Luminanz von 228 Candela pro Quadratmeter ist hingegen hervorragend. Um den FP767-12 den eigenen Bedürfnissen anzupassen, lässt sich das Panel bis zu 45 Grad nach hinten neigen. Anschlussseitig verfügt der Monitor lediglich über einen analogen D-Sub-Eingang, ein DVI-In fehlt.

Test NEC Multisync LCD1760NX

Der NEC Multisync ist mit einer von uns gemessenen Reaktionszeit von 26 ms keine Rennmaschine, aber durch seine enorme Flexibilität besonders für verwinkelte Arbeitsflächen ideal. Der Monitor lässt sich um elf Zentimeter in der Höhe verstellen, um bis zu 170 Grad drehen sowie um 35 Grad neigen. Der Betrachtungswinkel liegt bei 140 Grad horizontal und 120 Grad vertikal. Gute Werte, nur vermindert sich der Kontrast bereits bei geringen Einblickwinkeln stark. Auch die Helligkeitsverteilung ist mit einer Abweichung von elf Prozent zum Mittelpunkt verbesserungswürdig. An der Luminanz lässt sich dank 246 Candela pro Quadratmeter nicht meckern, der Heim-Rennfahrer freut sich zudem sowohl über D-Sub als auch DVI-D.

Test LG Flatron L1710B(U)

LG schickt mit dem L1710B(U) eines der ersten Displays der 16-ms-Generation ins Rennen. Das merkt man dem „Oldtimer" auch an: In unserem Testlabor liegt der gemessene Wert bei 34 Millisekunden, für Actionspieler ist der Monitor folglich nicht empfehlenswert. Schaut man aber den Boliden unter die Haube, entdeckt man neben einer soliden Verarbeitung und D-Sub- beziehungsweise DVI-D-Eingängen ordentliche Leistungsdaten, etwa einen horizontalen sowie vertikalen Einblickwinkel von 160 Grad. Für eine optimale Ergonomie lässt sich das Gerät bis zu 360 Grad drehen und bis zu 35 Grad neigen. Die Luminanz liegt bei guten 218 Candela pro Quadratmeter. Die Helligkeitsverteilung ist aber auch bei dem LG-Monitor ein Kritikpunkt – sie weicht um 13 Prozent vom Mittelpunkt ab.

Test Samsung Syncmaster 172x

Das 12-ms-Display kann im Testlabor seine Stärken ausspielen, wir messen 23 Millisekunden bei voller Spieletauglichkeit. Bildschärfe und Farbbrillanz sind hervorragend, die Helligkeitsverteilung weicht am Monitor nur um sieben Prozent ab. Anschlussseitig machen

Die wichtigsten Praxis-Tipps für TFT-Monitore

■ **Schnellere Reaktionszeit bei hoher Helligkeit?** Viele der neuen Flüssigkristallbildschirme mit 16 oder gar 12 Millisekunden Reaktionszeit erreichen diese nur unter optimalen Bedingungen. Dazu gehört auch ein hoher Helligkeitswert von 200 Candela pro Quadratmeter. Doch für das Arbeiten unter Windows ist eine Leuchtdichte von 100 Candela pro Quadratmeter voreingestellt. Daher ist es sinnvoll, während eines Spiels die Helligkeit zu erhöhen, um eine niedrigere Reaktionzeit zu erhalten.

■ **Welche Bildwiederholfrequenz ist für LCDs sinnvoll?** Grundsätzlich gilt: Flüssigkristallbildschirme sind immer flimmerfrei, egal welche Bildwiederholfrequenz unter Windows eingestellt ist. Trotzdem macht es Sinn, eine möglichst hohe Refreshrate zu wählen. Die eingeschaltete vertikale Synchronisation sorgt für eine bessere Bildqualität, die hohe Bildwiederholfrequenz für höhere maximale Fps-Werte.

■ **Pixelfehler: Wann greift die Garantie?** Ein kaputter Bildpunkt ist noch kein Garantiefall. Ab wann die Garantie greift, wird in der ISO-Norm 13406-2 festgelegt. Darin werden Fehlerklassen definiert, die vom Hersteller auf der Packung angegeben werden (siehe Testtabelle). Der Großteil der gängigen Geräte gehört der Klasse 2 an, bei der höchstens zwei ständig weiße oder schwarze und bis zu fünf dauerhaft bunte Bildpunkte (rot, grün oder blau) pro eine Million Pixel auftreten dürfen. Monitore, die der Klasse 1 angehören, dürfen keine Pixelfehler aufweisen. Doch nicht alle LCDs haben ein ISO-Zertifikat, die notwendigen Pixelfehler für einen Umtausch werden dann in den Garantiebedingungen gesondert geregelt.

■ **Defekte Hintergrundbeleuchtung austauschen?** Bei einem gut verarbeiteten und qualitativ hochwertigen LCD ist das einzige Verschleißteil die Hintergrundbeleuchtung, die je nach Hersteller für ungefähr 50.000 Betriebsstunden (sechs bis sieben Jahre) ausgelegt ist. Nach dieser Zeit kann die Leuchtkraft stark nachlassen. Monitorwerkstätten können die Hintergrundbeleuchtung in der Regel auswechseln.

Was bedeutet eigentlich ...?

■ **TFT**
Thin Film Transistor; beschreibt die Bauart eines Flüssigkristallbildschirms (LCD)

■ **OSD**
On-Screen-Display, Steuerungsmenü des Monitors, das einfach eingeblendet wird

■ **Luminanz**
Helligkeit bei Monitoren, welche in Candela pro Quadratmeter (cd/m²) gemessen wird

■ **Betrachtungswinkel**
Gibt an, wie weit der Kontrast bei schräger Sichtweise stabil bleibt.

Spieletauglichkeit der TFTs

Spielbarkeit	Iiyama	Benq	NEC	LG	Samsung	Teac	Yakumo	Magic
Contract J.a.c.k.	■	■	■	■	■	■	■	■
Armed and Dangerous	■	■	■	■	■	■	■	■
Call of Duty	■	■	■	■	■	■	■	■
Max Payne 2	■	■	■	■	■	■	■	■
X2	■	■	■	■	■	■	■	■
Spellforce	■	■	■	■	■	■	■	■
Breed	■	■	■	■	■	■	■	■
Far Cry (dt.)	■	■	■	■	■	■	■	■
UT 2003 (dt.)	■	■	■	■	■	■	■	■
Star Wars: KOTOR	■	■	■	■	■	■	■	■



LÄRMENDE LUDER Einige Testkandidaten verfügen über integrierte Lautsprecher, die aber allenfalls für piepsige Systemtöne genügen. Einzig der Monitor von Benq besitzt darüber hinaus noch einen praktischen Kopfhörer-Anschluss in der Front.


BEQUEM ERREICHBAR LG integriert einen passiven USB-1.1-Hub in das Seitenteil des Flatron 1710B(U).


STROMSPARER Der NEC Multisync lässt sich über den Netzschalter „richtig" ausschalten.


EXTERNES NETZTEIL Die Testgeräte mit externem Netzteil wiegen weniger und können noch platzsparender gefertigt werden.

D-Sub und DVI-D Testredakteur und Anwender gleichermaßen glücklich. Der Syncmaster 172x verfügt zudem über ein externes Netzteil und ist daher mit einem Gewicht von nur vier Kilogramm im Vergleich mit anderen Modellen recht leicht. Allerdings ist das Samsung-Gerät auch nicht frei von Kritik: Das OSD werten wir aufgrund der umständlichen Bedienung als klaren Minuspunkt.

Test Teac S1702D

Mit dem 17-Zoll-Display S1702D steigt auch Elektronikkonzern Teac in den LCD-Rennzirkus ein und präsentiert einen ersten TFT mit 23 Millisekunden. In unserem Test ermitteln wir lediglich eine Schaltzeit von 30 ms, bei Actionspielen bilden sich Schlieren. Hinsichtlich der Verarbeitung und den Farbtests gehört das Gerät allerdings zu den besten im Testfeld. Bei der Helligkeitsverteilung schneidet der Neuling mit nur fünf Prozent Abweichung sogar am besten ab. Der Teac-S1702D-Bildschirm verfügt sowohl über D-Sub- als auch über einen DVI-D-Eingang. Das Gerät verfügt zudem über zwei Lautsprecher, die aber aufgrund der geringen Leistung nur für Systemtöne taugen.

Test Magic 170 BT

Der Magic-TFT krankt in unserem Test am nur eingeschränkt funktionierenden DVI-D-Eingang. Das Gerät lässt sich lediglich mit einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten betreiben. Über den analogen D-Sub-In gibt es diese Probleme nicht. Mit einer von uns gemessenen Schaltzeit von 27 Millisekunden

Marktübersicht TFT-Monitore: Acht 17-Zoll-Bildschirme im Test

Produktname:	Prolite E431S-B	FP767-12	Multisync LCD1760NX	Syncmaster 172x
	PC Games Award TOP-PRODUKT 06/2004			
Hersteller:	Iiyama	Benq	NEC	Samsung
Webseite:	www.iiyama.de	www.benq.de	www.nec-mitsubishi.de	www.samsung.de
Preis:	€ 499,-	€ 549,-	€ 519,-	€ 599,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Anschlüsse/Netzteil	D-Sub, DVI-D/extern	D-Sub/intern	D-Sub, DVI-D/intern	D-Sub, DVI-D/extern
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit (lt. Hersteller)	16 ms	12 bis 16 ms	16 ms	12 ms
Gewicht/Maße	4,1 kg/37x38x19 cm	6,4 kg/38x40x20 cm	6,3 kg/37x34x21 cm	5,4 kg/36x36x19 cm
Betrachtungswinkel h./v.	140/120 Grad	140/140 Grad	140/120 Grad	160/140 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/45 Grad/0 mm	170 Grad/35 Grad/110 mm	0 Grad/90 Grad/45 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99*/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sichtbare Bildschirmdiagonale/Kontrastverhältnis	43 cm/450:1	43 cm/500:1	43 cm/400:1	43 cm/500:1
Leistungsaufnahme Ein/Stand-by	29 Watt/3 Watt	31 Watt/2 Watt	28 Watt/3 Watt	28 Watt/3 Watt
Reaktionszeit (gemessen)	20 ms	23 ms	26 ms	35 ms
Maximale Luminanz	238 cd/m²	228 cd/m²	246 cd/m²	195 cd/m²
Helligkeitsverteilung	2,5	2,5	2,5	2,0
Bildschärfe	1,0*	1,5	1,0*	1,0*
Bedienung OSD	2,0	1,0	2,0	2,5
Farbbrillanz	1,5	1,5	1,5	1,5
	0 0,5 1 1,5 2 2,5 3 3,5 4	0 0,5 1 1,5 2 2,5 3 3,5 4	0 0,5 1 1,5 2 2,5 3 3,5 4	0 0,5 1 1,5 2 2,5 3 3,5 4
Wertung:	**1,87**	**1,91**	**1,91**	**1,95**
Kommentar:	Voll spieletaugliches TFT, leider fehlt ein DVI-Kabel im Lieferumfang.	Das Bild des Benqs ist durch hervorragend, leider fehlt ein DVI-Eingang.	Das Display lässt sich hervorragend für die jeweilige Arbeitsumgebung einstellen.	Schnelles Panel mit guter Schaltzeit, niedriger Energieverbrauch

* über DVI angeschlossen



ANSCHLUSSFREUDIG
Neben einem D-Sub-In verfügt der E431S-B auch über einen DVI-Eingang. Beim DVI-Betrieb sind aber die Optionen des OSDs reduziert.

Iiyama Prolite E431S-B:
Geringe Reaktionszeit bei hoher Farbbrillanz und Bildschärfe

Der Prolite E431S-B aus Iiyamas Rennstall überzeugt in allen Disziplinen. Der schwarze Flitzer verfügt über ein Panel mit 16 Millisekunden Reaktionszeit. In unserer Farbkombinationsmessung ermitteln wir eine Schaltzeit von 20 Millisekunden und somit auch das schnellste TFT-Display beim „PC Games Grand Prix". Ego-Shooter-Freunde kommen voll auf ihre Kosten! Farbbrillanz und Bildschärfe sind hervorragend, die maximale Luminanz liegt bei 238 Candela pro Quadratmeter, ebenfalls ein sehr guter Wert. Verarbeitung und Bedienung erhalten auch die Bestnote. Einzig die Helligkeitsverteilung ist mit einer Abweichung von zehn Prozent kritikwürdig, der Teac-Rivale bietet hier mit einer Abweichung von nur fünf Prozent den besten Wert. Anschlussfreudig bietet der Prolite E431S-B sowohl D-Sub- als auch DVI-D-Eingang. Für rund 500 Euro liegt der Monitor zudem im preislichen Mittelfeld der Kontrahenten – die klare Empfehlung der Redaktion!

Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **1,87**



KEIN DVI
Der Preis des TFT 17 SL ist top, leider fehlt der wichtige DVI-Eingang. Die beiden Audio-Eingänge sind für die Lautsprecher im Gerät.

Yakumo TFT 17 SL:
Günstigstes TFT im Test mit befriedigender Reaktionszeit

Yakumo setzt bei seinem TFT 17 SL neben einem 16-Millisekunden-Panel vor allem auf einen guten Preis. Das Gerät ist bereits für 409 Euro im Handel erhältlich und somit nach unseren Recherchen das günstigste im Testfeld. Allerdings muss der Käufer bei diesem Preis auch Kompromisse eingehen – ein digitaler Eingang (DVI-D) fehlt. Im Testlabor ermitteln wir in der Farbkombinationsmessung eine Schaltzeit von 27 Millisekunden, Actiontitel sind also noch spielbar. Bildschärfe und Farbbrillanz bekommen die Wertung „gut", die Helligkeitsverteilung ist mit einer Abweichung von 13 Prozent nur befriedigend. Die maximale Luminanz liegt bei 226 Candela pro Quadratmeter. Als eines der wenigen Geräte im Testfeld verfügt der Yakumo-Bolide über zwei integrierte Lautsprecher, die aber durch ihre geringe Leistung nur für Systemtöne taugen. Wer in erster Linie ein preiswertes TFT-Display mit anständiger Verarbeitung wünscht, sollte beim Yakumo TFT 17 SL zugreifen.

Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **2,15**

ist der 170 BT auch für Actionspieler interessant, während das Bild mit einem horizontalen und vertikalen Betrachtungswinkel von 140 Grad und einer Luminanz von 219 Candela pro Quadratmeter überzeugt. Die Helligkeit ist mit einer Abweichung von 13 Prozent von der Panel-Mitte zum Rand befriedigend. Die Tests der Boliden Iiyama Prolite E431S-B und Yakumo TFT 17 SL finden Sie in den separaten Testkästen.

Fazit

Nach den ersten Runden im „PC Games Grand Prix" zeigt sich schnell: 17-Zoll-TFTs sind eine echte Alternative für Spieler geworden. Der Testparcours endet lediglich für den LG Flatron L1710B(U) aufgrund der hohen Reaktionszeit bereits an der Testparkuhr. Als großer Sieger besteigt Iiyama mit dem Prolite E431S-B die oberste Stufe des Siegertreppchens. Ebenso aufs Podest kommen Benq und NEC mit den Boliden FP767-12 und Multisync LCD1760NX.

FRANK MISCHKOWSKI

Marktübersicht TFT-Monitore: Acht 17-Zoll-Bildschirme im Test

Produktname:	Flatron L1710B(U)	S1702D	TFT 17 SL	170 BT
Hersteller:	LG	Teac	Yakumo	Magic
Webseite:	www.lge.de	www.teac.de	www.yakumo.de	www.magic-displays.de
Preis:	€ 499,-	€ 489,-	€ 409,-	€ 499,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Befriedigend
Anschlüsse/Netzteil	D-Sub, DVI-I/intern	D-Sub, DVI-D/intern	D-Sub/extern	D-Sub, DVI-D/extern
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit (lt. Hersteller)	16 ms	23 ms	16 ms	16 ms
Gewicht/Maße	6,6 kg/37x42x22 cm	5,1 kg/37x39x21 cm	4,8 kg/39x38x16 cm	5,0 kg/40x40x23 cm
Betrachtungswinkel h./v.	160/160 Grad	140/140 Grad	150/135 Grad	140/140 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	360 Grad/35 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	45 Grad/30 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Nein/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sichtbare Bildschirmdiagonale/Kontrastverhältnis	43 cm/450:1	43 cm/400:1	43 cm/350:1	43 cm/400:1
Leistungsaufnahme EIN/Stand-by	29 Watt/3 Watt	27 Watt/3 Watt	27 Watt/3 Watt	29 Watt/3 Watt
Reaktionszeit (gemessen)	34 ms	30 ms	27 ms	27 ms
Maximale Luminanz	218 cd/m²	210 cd/m²	226 cd/m²	219 cd/m²
Helligkeitsverteilung	3,0	1,5	3,0	3,0
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,5	1,5
Bedienung OSD	2,0	3,5	2,0	2,5
Farbbrillanz	1,5	1,5	2,0	2,0
Wertung:	**2,02**	**2,13**	**2,15**	**2,18**
Kommentar:	Hohe Farbbrillanz bei schlechter Helligkeitsverteilung. Für Spiele ungeeignet.	Gute Helligkeitsverteilung, allerdings hohe Schaltzeit und umständliches Menü	Günstiger Preis zu Lasten der Ausstattung: der DVI-Eingang fehlt.	DVI-Eingang nur eingeschränkt nutzbar, befriedigende Helligkeitsverteilung

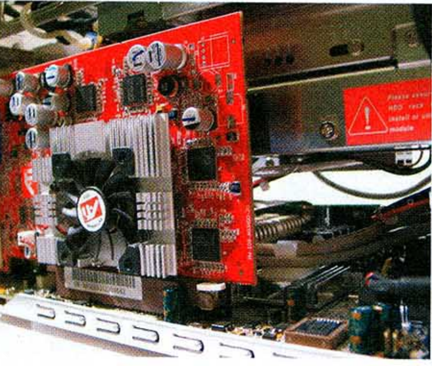
Skala: 0 / 0,5 / 1 / 1,5 / 2 / 2,5 / 3 / 3,5 / 4

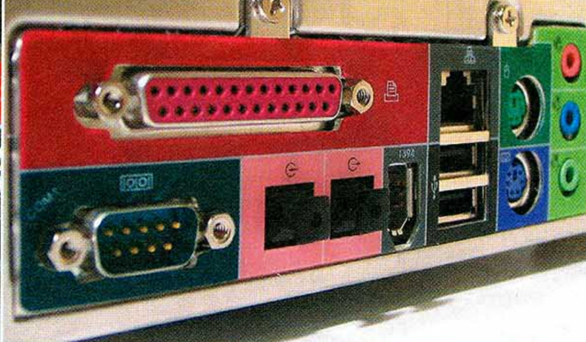
* über DVI angeschlossen

Klein, schwarz, **schnell**

Shuttle schickt einen Mini-PC **speziell für Spieler** ins PC-Games-Testlabor.







ANSICHTSSACHE
Die teilverspiegelte Front des SN85G4 wirkt edel.

Die neue Gamer-Serie stellt sich der direkten Konkurrenz von PC-Herstellern wie Alienware, die mit speziell für Spieler optimierten Systemen dieses Marktsegment dominieren. Kein leichter Start also für den Barebone-Hersteller, der aber siegessicher auf breiter Front angreift.

Gute Ausstattung

Der von uns getestete SN85G4 ist das Mittelklasse-Modell der XPC-Gaming-Serie. Herzstück des Shuttle-Systems im schwarzen Aluminiumgehäuse ist ein Athlon XP 3200+, der auf einem Nforce3-Mainboard aus hauseigener Produktion sitzt. Der Hersteller verbaut zwei DDR400-Speicherriegel mit je 512 MByte und stellt so die Weichen für ein flottes Spielesystem. Einzig die Grafikkarte bereitet bei dem Preis Bauchschmerzen: Die Radeon 9600 XT in Referenzbauweise mit 500 MHz Chip- und 300 MHz DDR-Speichertakt ist zwar Preis-Leistungs-Sieger in ihrer Klasse, eine 9800 XT wäre aber angebracht. Letztere ist lediglich im Shuttle-High-End-Spieler-PC verbaut. In der Disziplin „Laufwerke" werden eine 160-GByte-Serial-ATA-Festplatte und ein Achtfach-DVD-Multiformat-Brenner serviert. Das Zubehör ist reichhaltig: Neben einem 11-MBit-WLAN-Adapter wird der Rechner mit einem hochwertigen Rucksack ausgeliefert.

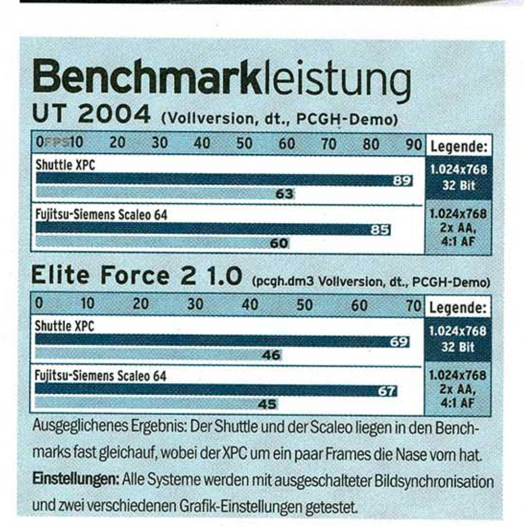
Im Testlabor

Ein großer Kritikpunkt an Barebone-Systemen ist gewöhnlich die hohe Grundlautstärke wegen der gehäusebedingten, kleinen Lüfter. Der SN85G4 hat durch die ICE-Heatpipe-Kühlung ein angenehmes Betriebsgeräusch von 1,9 Sone, das auch bei 3D-Anwendungen nicht anschwillt. Audiophile Spieler werden bei dem System den Onboard-Sound bemängeln, der neben den analogen zwar auch über digitale Ein- und Ausgänge verfügt, aber für EAX4-verwöhnte Ohren nicht ausreicht. Der freie PCI-Steckplatz wird in diesen Fällen also von einer Soundkarte besetzt. Um die Spieleleistung des XPCs zu ermitteln, bedient sich das Testlabor des DirectX-Titels **UT 2004 (dt.)** und des OpenGL-Spiels **Elite Force 2**. Zum Vergleich haben wir das ähnlich ausgestattete Komplettsystem Scaleo 64 von Fujitsu Siemens hinzugezogen. Bei **UT 2004 (dt.)** (1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe) liefert der XPC gute 89 Fps, der Konkurrent schafft 85 Fps. Im Qualitätsmodus mit zweifachem Anti-Aliasing und einer anisotropen Filterung von 4:1 erreicht der Shuttle 63 Fps. Sein Konkurrent liegt bei 60 Fps. Ähnlich gut fällt das Ergebnis für den Shuttle bei **Elite Force 2** aus. In den Standard-Einstellungen liegt der XPC mit 69 Frames vor dem Scaleo 64 mit 67 Frames.

Fazit: Viel Leistung für viel Geld

Der Shuttle XPC SN85G4 ist nicht nur eine gute Alternative für die LAN-Party, durch sein schickes Gehäuse macht er sich auch im „Spielzimmer" sehr gut. Die Leistung wird aber grundsätzlich durch die Grafikkarte limitiert. Wer über das nötige Kleingeld verfügt, sollte zum Modell mit Radeon 9800 XT greifen.

FRANK MISCHKOWSKI



Ausgeglichenes Ergebnis: Der Shuttle und der Scaleo liegen in den Benchmarks fast gleichauf, wobei der XPC um ein paar Frames die Nase vom hat.
Einstellungen: Alle Systeme werden mit ausgeschalteter Bildsynchronisation und zwei verschiedenen Grafik-Einstellungen getestet.

Shuttle-Barebone **im Test**

Name:	XPC SN85G4
Hersteller:	Shuttle
Webseite:	http://de.shuttle.com
Preis:	€ 1.400,-
Mainboard:	Shuttle FN85 (Nforce3 150)
Speicher:	2x 512 MByte DDR400 CL2,5
Grafikkarte:	Ati Radeon 9600 XT
Festplatte:	Maxtor 160 GByte Serial ATA
Laufwerk:	LG 8x DVD-Multiformat-Brenner
Sound:	Onboard (inkl. digitale S/PDIF I/Os)
Extras:	6-in-1 Kartenleser, 11 MBit WLAN, USB 2.0, FireWire, 10/100 MBit LAN
Zubehör:	Transporttasche PF-30
Betriebssystem:	Windows XP Professional
Verarbeitung:	Sehr gut
Aufrüstoptionen:	Ausreichend
Spiele-Leistung:	Gut
Lautheit 2D/3D:	1,9 Sone
Wertung	**1,74**
Kommentar:	**Schickes Spieler-System nicht nur für die LAN-Party. Saftiger Preis!**







Logitech MX 510



Logitech stellt mit der **MX 510** für etwa 40 Euro den Nachfolger der beliebten **MX 500** in die Händlerregale. Auffälligste Neuerung ist das überarbeitete Design: Die Oberfläche erstrahlt nun in Rot oder Blau und ist mit einem Holographie-Effekt versehen. Dadurch sieht der Nager nicht nur eleganter aus, dank der Holo-Oberfläche sollen sich die Mäuse auch geringfügig voneinander unterscheiden. Somit ist jede **MX 510** ein Unikat. Die Form ist wie bei der ursprünglichen Version ausgezeichnet, die Maus liegt sehr gut in der Hand. Neben den drei Standard-Tasten verfügt Logitechs neue Kabelmaus über zwei Daumen-Tasten und drei Extra-Tasten, wobei die unterste schwer erreichbar ist. Der optische Sensor arbeitet weierhin mit einer Abtastrate von 800 dpi, die Genauigkeit hat Logitech von 4,7 auf 5,8 Megapixel pro Sekunde erhöht. Folglich hat die **MX 510** mit schnellen Bewegungen keine Probleme und eignet sich hervorragend für Action-Spiele wie **UT 2004 (dt.)**. DANIEL MÖLLENDORF

TESTURTEIL MX 510	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 40,-
WEBSEITE.	www.logitech.de
AUSSTATTUNG	1,75
EIGENSCHAFTEN	1,55
LEISTUNG	1,50

FAZIT: Präzise Spielermaus mit guter Ergonomie und einzigartigem Holographie-Effekt

WERTUNG **1,56**

Podium Mauspad

Ein Blickfang auf jeder LAN-Party ist das **Podium Mauspad,** das von einer LED in farbiges Licht getaucht wird. Die gute Verarbeitung sorgt für eine gleichmäßige Ausleuchtung auch in den Ecken. Die Mausunterlage wird in vier Versionen angeboten: mit rotem, blauem oder grünem Licht und in der „Fading"-Variante, bei der die drei Farben nahtlos ineinander übergehen. Für die Stromversorgung schließen Sie das Pad an einen USB-Port an. Das bewährte **Glidetapes Big Pad,** das in den Leuchtsockel eingelassen ist, sorgt für gute Gleiteigenschaften. Mit den beiliegenden Klebestreifen für die Mausfüße lässt sich der Reibungswiderstand weiter minimieren. Die nutzbare Fläche misst 30,5x24 cm. Lediglich die Höhe von 13 Millimetern stört. Unter PC-Games-Webcode 23SB finden Sie eine Liste von Online-Versendern, die das **Podium Mauspad** anbieten. Wer den hohen Preis von 50 Euro scheut, bekommt das edle Leuchtpad als Abo-Prämie der PC Games. DANIEL MÖLLENDORF

TESTURTEIL PODIUM MAUSPAD	
HERSTELLER	Glidetapes
PREIS	Ca. € 50,-
WEBSEITE..	www.glidetapes.de
AUSSTATTUNG	1,55
EIGENSCHAFTEN	2,85
LEISTUNG	1,95

FAZIT: Sehr gutes Mauspad mit edlem Leucht-Effekt, allerdings teuer und sehr hoch

WERTUNG **2,05**

Abit IC7



Schnell und preiswert – diesem Motto folgt Abit mit dem rund 125 Euro günstigen P4-Mainboard **IC7**. Auf der schwarzen Platine kommt Intels Top-Chipsatz Canterwood (875P) zum Einsatz. Dank PAT ist dieser bei Spielen besonders schnell, wenn Sie einen P4 mit 200 MHz Frontside-Bus (800 MHz effektiv) und DDR400-Speicher verwenden. Die Tuning-Möglichkeiten sind großzügig: Die CPU-Spannung können Sie von 1,55 bis 1,95 Volt regulieren, der FSB lässt sich bis auf utopische 412 MHz trimmen. Ein Lüfter hält die Northbridge auch bei übertaktetem FSB auf einer niedrigen Temperatur. Die Ausstattung ist mit Onboard-Sound und zwei Anschlüssen für IDE- und Serial-ATA-Laufwerke gelungen, nur Onboard-LAN fehlt. Die Spitzen-Version **IC7-Max3** hat vier weitere SATA-Ports und eine aufwendige Kühlung für die Spannungswandler. Da die Max3-Variante keine bessere Spieleleistung hat, jedoch 65 Euro mehr kostet, ist das **IC7** unser Spar-Tipp. DANIEL MÖLLENDORF

TESTURTEIL IC7	
HERSTELLER	Abit
PREIS	Ca. € 125,-
WEBSEITE.	www.abit.com.tw
AUSSTATTUNG	2,40
EIGENSCHAFTEN	2,30
LEISTUNG	1,35

FAZIT: Preiswertes und schnelles P4-Mainboard mit vielen Übertaktungsmöglichkeiten.

WERTUNG **1,75**

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 SE AiW Enhanced	Radeon Shop	Radeon 9800 SE	Ca. € 250,-	128 DDR [3,3 ns]	378/297 DDR	1,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 209,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	1,92
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 219,-	128 DDR [2,9 ns]	400/370 DDR	2,02
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 194,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	2,11
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	Radeon 9600 XT	Ca. € 189,-	128 DDR [2,9 ns]	500/300 DDR	2,18
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	Radeon 9600 XT	Ca. € 219,-	128 DDR [2,9 ns]	500/325 DDR	2,22

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 479,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	Ca. € 469,-	256 DDR [2,0 ns]	475/475 DDR	1,52
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	Ca. € 529,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	Ca. € 499,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	Ca. € 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 409,-	256 DDR [2,2 ns]	380/350 DDR	1,61

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Flexscan T565	Eizo	17 CRT	€ 389,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
Syncmaster 959NF	Samsung	19 CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17 TFT	€ 599,-	D-Sub	23 ms	1,69
Microscan A715	Adi	17 TFT	€ 519,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,76
Scaleoview S19-1	Fujitsu/Siemens	19 TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	19 TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	1,36
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	4+1	400 Watt	1,42
Megaworks THX 5.1 550	Creative	€ 329,-	5+1	500 Watt	1,46
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	1,89
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 119,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX700	Logitech	€ 59,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,38
Cordless Click! Plus Optical Mouse	Logitech	€ 39,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,59
MX500	Logitech	€ 37,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,60
Cordless Click! Optical Mouse	Logitech	€ 34,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,60

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Office Keyboard	Microsoft	€ 29,-	23 + Scrollrad	PS/2, USB	1,78
Power Office Keyboard XP	Typhoon	€ 19,-	33 + Steuerkreuz	PS/2, USB	1,92
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	1,94
Slim Illuminated Keyboard	Keysonic	€ 39,-	Beleuchtungsschalter	PS/2, USB	2,25
My Office Keyboard für XP	Keysonic	€ 15,-	52 + Steuerkreuz	PS/2	2,38

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 229,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
DMX 6fire LT	Terratec	€ 129,-	ICE Envy 24	3x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,90
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

Monat für Monat bekommen wir Hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC — € 691,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 74,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-
Hauptplatine	Biostar M7NCD Pro (Nforce2 Ultra 400)	€ 69,-
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte	€ 35,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 91,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 55,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 65,-
Pauschale		€ 265,-

DER PREISTIPP-PC — € 1.105,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 114,-
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 91,-
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 SE AiW Enhanced, 128 MByte	€ 250,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 118,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 36,-
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-
Pauschale		€ 265,-

DER HIGH-END-PC — € 2.093,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 3400+	€ 395,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 28,-
Hauptplatine	Asus K8V Deluxe (Via K8T800, Sockel 754)	€ 127,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 252,-
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 432,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 204,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 198,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 62,-
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 130,-
Pauschale		€ 265,-



ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
Mit CD 05/04
++ DAS ORIGINAL ++ für € 3,99
PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
45 SEITEN TIPPS
CeBIT 2004: Exklusiv-Interviews mit Ati & Nvidia
AUF CD
3 VOLLVERSIONEN
SCHNELLER! STABILER! SICHERER!
Die besten Praxistipps
STABILITÄTS-TÜV: So finden Sie gezielt Schwachstellen
NETZTEILE: So vermeiden Sie gefährliche Aufrüstfallen
WINDOWS XP: Ressourcenfresser finden & vernichten
3D-RENDERING: Ganz einfach selber rendern
CeBIT 2004: NV40 vs. R420, PCI Express, FX-53 vs. P4 3,4
GRAFIKKARTEN
NV40 von MSI zu gewinnen!
WISSEN & TESTS PCI Express, VGA-Speicher, Preis-Leistungs-Sieger
PRAXIS Clever Tunen, PCGH-Spiele-Check, Leistungsplus durch Treiber!
64-BIT-TECHNIK | GÜNSTIGE MAINBOARDS | CPU-KÜHLER
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

PC-GAMES-DVD

Vollversionen

- Der Herr der Ringe: Die Gefährten
- Zeus

DEMOS

- Black Mirror (dt.)
- Blue Sabers
- Colin McRae 4 Multiplayer
- DTM Race Driver 2 (neu)
- Joint Ops
- Manhattan Chase
- One Must Fall Battlegrounds
- Port Royale 2
- Shanghai Street Racer
- Söldner Beta-Demo
- Söldner Server
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Multiplayer)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Singleplayer)
- The Westerner (dt.)
- Trackmania Multiplayer
- Trackmania Singleplayer
- Wanted Guns

VIDEO-SHOW

Aktuell

- PC Games Leser-Charts
- Most Wanted
- Black & White 2
- Die Unreal-Engine 3
- Half-Life 2
- The Bard's Tale
- The Movies
- Transportgigant

Vorschau

- Alias
- Ground Control 2
- Harry Potter 3
- Serious Sam 2
- Spellforce: Breath of Winter
- True Crime: Streets of L.A.
- World of Warcraft

Interaktiver Test

- Port Royale 2
- DTM Race Driver 2

Test

- Dead Man's Hand
- Ragnarok Online
- The Punic Wars
- UEFA Euro 2004

Spiele-Trailer

- Everquest 2
- Gamewallpapers.com
- Ground Control 2
- Saga of Ryzom
- Söldner
- Star Wars: Battlefront
- Flat Out

AKTUELLE PATCHES

- Breed Patch #1 (int)
- KnightShift v1.2 (int)
- Sacred v1.5 (d)
- Spellforce v1.11 von v1.0 (d)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.1 (eu)
- Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield – Athena Sword v1.02 von v1.01 (d)
- Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield v1.56 von v1.0 (d)
- UT 2004 (d) – Startdatei (d)

TREIBER

Windows 9x, Me, 2000, XP:

- Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me
- Ati Catalyst 4.4 WinXP
- Nforce 2_3 System Utility 1.08.5
- Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 56.72
- Nforce Audio-Treiber 4.31
- Nforce IDE-Treiber 4.12
- Nforce-Treiber 2.41 Win9x_Me
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 56.64
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIAHyperion4in1435v
- VIAHyperion4in1451v
- Volari Reactor-Treiber 1.02.05
- Volari Reactor-Treiber 1.01
- Volari VideoCaptureDriver 1.02.05

SPECIAL-TOOLS:

- Adobe Reader 6.0
- Ati RefreshFix 0.9.9.7
- Battlefield Vietnam v1.0 Battlecraft Editor
- Cpu-z 1.21
- DirectX 9.0b
- FIFA 2004 Editor
- Fraps 1.9D
- Fraps 2.1.0 (Demo)
- IrfanView 3.85
- moreBENCH LX – Version 4.18
- MyIE2 0.9.18.20
- Pegasus Mail 4.12a (d)
- Pop-up Stopper Basic
- Refreshforce 1.10
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2.0 RC143
- rTool 0.9.9.8 RC0
- Tipps & Tricks Zeus
- UT 2004 Demos
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- Winzip

SCREENSHOT-GALERIEN

EXKLUSIV-DEMO | PORT ROYALE 2

Volle vier Trainingsszenarien aus dem Hauptspiel stehen Ihnen in unserer exklusiven Demoversion zu Ascarons Wirtschaftssimulations-Neuheit **Port Royale 2** zur Verfügung. Sie lernen, als Händler in der Karibik des 17. Jahrhunderts zu navigieren, zu handeln und Seeschlachten mit Piraten zu führen. Dabei können Sie dank des offenen Spielablaufs jederzeit Ihre Aufgaben links liegen lassen und auf eigene Faust nach Ru(h)m und Gold suchen. Mit zwei kleinen Einschränkungen: Die Spielzeit ist auf ein Jahr begrenzt und Sie können nicht alle Städte betreten (jedoch mit allen handeln).

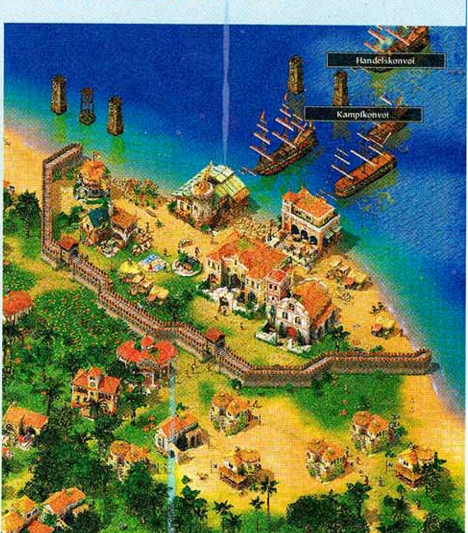
SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Leer	Zeit beschleunigen

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MByte



Ab-18-Edition | PC GAMES AB-18-EDITION: DIE DEMOS

EXKLUSIV-DEMO | PERIMETER

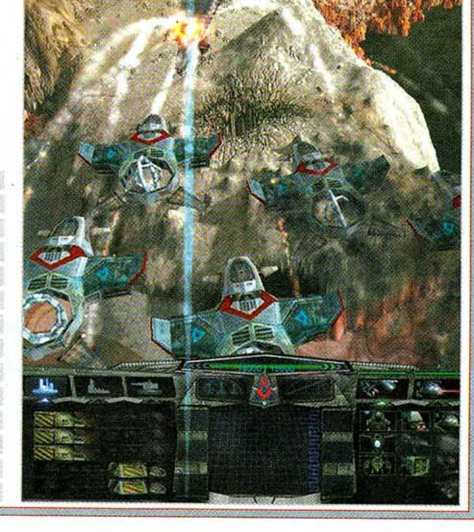
Konkurrenz für **C&C Generäle** und **Ground Control 2**: Die Demo der Echtzeit-Strategie-Hoffnung **Perimeter** ist da! Das Tutorial führt Sie in die innovativen Aspekte des Titels wie die Terraforming-Prozesse ein, im Kampagnen-Modus liefern Sie sich eine Schlacht mit den Erzfeinden der Menschheit, den gefürchteten Scourge. Zwei Multiplayer-Karten, auf denen Sie Ihre gewonnenen Fähigkeiten gegen den Computer beweisen können, runden das Paket ab.

SPIELSTEUERUNG

Maus	Gebäude auswählen
F1-F5	Squad auswählen
↑ ↓ ← →	Ansicht scrollen
Pos1/Ende/Entf/↓Bild/↑Bild	Sicht ändern
Mausrad/+ und - auf Zifferblock	Zoom in/out
Z	10 Söldner ordern
X	10 Offiziere ordern
C	10 Techniker ordern

SYSTEMANFORDERUNGEN

BENÖTIGT:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
EMPFOHLEN:	CPU 2.000 Mhz, 512 MByte RAM
3D-UNTERSTÜTZUNG:	Direct3D
HD:	950 MByte



EXKLUSIV-DEMO | THE BLACK MIRROR (DT.)

Mit **The Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele** präsentiert das tschechische Programmierteam Future Games ein Adventure in schauriger Atmosphäre. Führen Sie Ihr Alter Ego durch das Schloss Black Mirror und klären Sie den mysteriösen Tod Ihres Großvaters auf. Die exklusive Demoversion zur deutschen Version erlaubt es Ihnen, drei Gebiete des Schlosses zu erforschen, außerdem gibt es ein exklusives Rätsel sowie einen Walkthrough.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
A/Q	Benutzen/gehen
↑ ← →	Inspizieren

Wird komplett mit der Maus gespielt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MByte

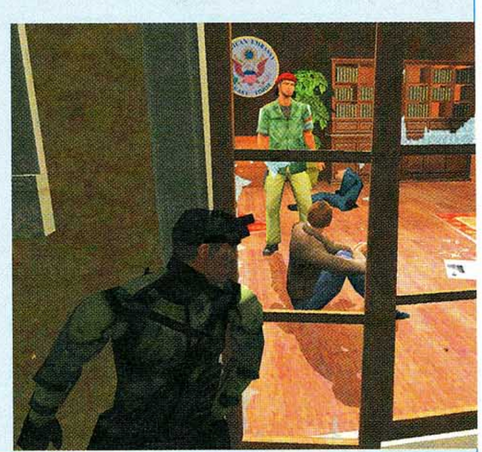


DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

TOP-DEMO | SPLINTER CELL 2 (SINGLE)

Die Demoversion bietet einen spielbaren Level, der es in sich hat: Sie werden auf einem fahrenden Zug abgesetzt und müssen sich zu einem Passagier namens Norman Soth vorarbeiten, um an Informationen zu gelangen.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W A S D	Figur steuern
E	Mit der Waffe zielen
Tab	Sichtmodus wechseln
1 - 0	Waffen auswählen
Leer	Aktion

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	180 MByte

EXKLUSIV-DEMO | MANHATTAN CHASE

In den wilden Verfolgungsjagden dieses Action-Rollenspiel-Mix ist jedes Mittel erlaubt – ja, Karambolagen und Waffeneinsatz sind sogar Pflicht. Die Demo umfasst eine komplette Einzelspieler-Mission auf der guten Seite und eine spaßige Instant-Action-Mission auf der Seite des Verbrechens.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑	Gas/nach vorne
↓/Leer	Bremsen
←→	Links/rechts
Strg	Boost
Shift	Waffe
Enter	Auto verlassen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MByte

SHANGHAI STREET RACER

In unserer Demoversion zu **Shanghai Street Racer** heizen Sie mit einem flotten Sportwagen gegen sechs Kontrahenten durch das nächtliche Schanghai. Das Spiel läuft auch auf älteren Systemen problemlos und die Steuerung geht leicht von der Hand. In Deutschland soll das Rennspiel Mitte Mai erscheinen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
←	Nach links lenken
→	Nach rechts lenken
Esc	Zurück ins Hauptmenü

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	150 MByte

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW (MULTIPLAYER)

Für den Multiplayer-Modus ließen sich die **Splinter Cell**-Entwickler etwas Besonderes einfallen: Schleich-Agenten treten in Third-Person-Perspektive gegen Söldner an, die aus der First-Person-Ansicht agieren. Die Mehrspieler-Demo enthält ein Hospital als Karte, in der die Spione die Aufgabe haben, Knotenpunkte in die Luft zu sprengen. Die Spiellänge ist auf zehn Minuten begrenzt, danach muss neu gestartet werden.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W A S D	Figur lenken
E	Mit der Waffe zielen
Tab	Sichtmodus wechseln
1 - 0	Waffen auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	110 MByte

THE WESTERNER (DT.)

Das Adventure **The Westerner** des Revistronic-Entwicklerteams überzeugt mit Witz und Charme. Mit der deutschen Demo werden Sie in die Welt eines echten Westerners eingeführt, erleben **Matrix**-Einlagen und lernen, warum Cowboys keine Artischocken mögen. Das klassische Point&Klick-Adventure im schicken 3D-Look wird komplett mit der Maus gesteuert.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Gehen/betrachten
Rechte Maustaste	Aktions-Modus
Wird komplett mit der Maus gespielt.	

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 733 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	222 MByte

COLIN MCRAE 04 MEHRSPIELER-DEMO

Die aktuelle Probefahrt in Colins Citroën Xsara können Sie nicht nur allein, sondern via lokales Netzwerk oder Internet auch mit bis zu drei Kopiloten unternehmen. Als Trainingsgebiet steht eine kurvenreiche Strecke in Spanien zur Verfügung.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑↓←→	Beschleunigen, bremsen, links, rechts
V/B	Hoch-/runterschalten
Leer	Handbremse
1	Perspektive ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 750 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	210 MByte

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Port Royale 2
2	Black Mirror (dt.)
3	Perimeter (Ab-18-DVD)
4	Splinter Cell (Singleplayer)
5	Splinter Cell (Multiplayer)
6	The Westerner (dt.)
7	Trackmania
8	Colin McRae 4 Multiplayer
9	Joint Operations (dt.)
10	One Must Fall Battlegrounds



TRACKMANIA (MEHRSPIELER)



Das etwas andere Rennspiel: Sie rasen nicht nur mit Matchbox-ähnlichen Seifenkisten über quietschbunte Spielzeugstrecken, sondern konstruieren diese auch – der mitgelieferte Editor macht's möglich. Die Werkzeuge sind in der Demo voll funktionsfähig, nur die Objektbibliothek ist beschränkt. Achtung: Diese Version ist ausschließlich für Mehrspielerpartien im Netzwerk und Internet gedacht.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑ ↓ → ←	Beschleunigen, bremsen, rechts, links
Leer	Chat
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	175 MByte

DTM RACE DRIVER 2 (NEU)

Schnallen Sie sich an und geben Sie Vollgas – unsere Demoversion zu **DTM Race Driver 2** macht's möglich. Mit einem Jaguar E-Type, dem AMG Mercedes CLK und dem HRT Holden Commodore VY können Sie Spritztouren über die drei Rennstrecken Brands Hatch Indy, Philipp Islands und den Hockenheimring unternehmen.

SPIELSTEUERUNG	
Mit Tastatur, Lenkrad oder Gamepad	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 3.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	426 MByte

ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

In ferner Zukunft werden Auseinandersetzungen in großen Turnieren ausgefochten. Ausgewählte Krieger treten an Bord gigantischer Roboter gegeneinander an. In der Demoversion von **One Must Fall Battlegrounds** übernehmen Sie das Kommando über einen von drei solchen Kampfkolossen. Drei Arenen und zwei Einzelspielerturniere stehen Ihnen neben einem Mehrspielermodus zur Verfügung.

SPIELSTEUERUNG	
Frei konfigurierbar	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	330 MByte

BLUE SABERS

Für Freunde von 2D-Shootern ist **Blue Sabers** genau das Richtige. Das Vertikal-Ballerspiel bietet Ihnen in der Demoversion alle drei Raumschiffe und die ersten zwei Levels der Vollversion. Diese sind komplett spielbar – inklusive Endgegner. Sogar die Highscore-Liste ist in der Demo enthalten. Um den Schusshagel zu überstehen, sollten Sie nicht vergessen, Ihr Mutterschiff herbeizurufen!

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑ ↓ → ←	Lenken
Y	Schießen
X	Waffe wechseln
C	Mutterschiff rufen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 266 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	3,85 MByte

JOINT OPERATIONS (DT.)

In der deutschen Demo des Mehrspieler-Shooters **Joint Operations** kämpfen Sie aufseiten der Rebellen oder der Joint Ops mit bis zu 32 Spielern im Netzwerk. Die Map Twin Islands bietet Tag-und-Nacht-Wechsel und eine Vielzahl an Waffen und Fahrzeugen. Geplanter Erscheinungstermin des Spiels ist Mitte Juni.

SPIELSTEUERUNG	
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	315 MByte

WANTED GUNS

In **Wanted Guns** übernehmen Sie die Rolle von Reverend Devlin, den seine Vergangenheit als Revolverheld einholt. Im Spiel schießen Sie sich durch staubige Wüsten und Westernstädte, reiten zu Pferd Ihre Feinde nieder oder schleichen sich von hinten an die Bösewichte heran. Gespielt wird vorwiegend aus der Verfolgerperspektive. Hin und wieder dürfen Sie auch aus der Ego-Ansicht schießen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W A S D	Bewegt die Spielfigur
Maus	Ändert Richtung
	Schießen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	190 MByte

WORLD FABLES

Statt Ritter und Bogenschützen kämpfen in diesem Echtzeit-Strategiespiel diverse Fabelwesen, darunter Kekskämpfer, Eiermänner und Frankenstein-Einheiten. Die Demoversion enthält eine der insgesamt vier Gruppierungen: die „Drei Kleinen Schweinchen". In der spielbaren Mission müssen Sie versuchen, Hänsel und Gretel aus den Fängen des Pfefferkuchenmannes zu befreien.

SPIELSTEUERUNG	
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	57 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSIONEN

- Herrscher des Olymp: Zeus
- Herr der Ringe: Die Gefährten

DEMOS

- Black Mirror (dt.)
- Port Royale 2
- Söldner: Secret Wars (Beta)

VIDEOS

- Half-Life 2
- DTM Race Driver 2 (Interaktiver Test)

PATCHES & TREIBER

- Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me
- Nvidia Forceware (TNT2 - Geforce FX) 56.64
- Ati Catalyst 4.4 WinXP
- Nvidia Forceware (TNT2 - Geforce FX) 56.72
- Breed Patch #1 (int)
- Sacred v1.5 (d)
- Spellforce v1.11 von v1.0 (d)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.1 (eu)

Umtauschcoupon

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 06/04

- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Video-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

VOLLVERSIONEN

AUF DER HEFT-DVD

Herr der Ringe Die Gefährten

Ein Ring, sie zu knechten … – **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** basiert auf den weltberühmten Romanen von J. R. R. Tolkien, die von Peter Jackson oscarreif verfilmt wurden. Das packende Action-Adventure begeistert aufgrund seiner Werkstreue und der fantastischen Atmosphäre nicht nur **Ringe**-Fans. Wo sonst trifft man sonst Tom Bombadil nebst Goldbeere und schlägt grandiose Schlachten mit Gandalf, Aragorn oder Frodo? Die Grafik überzeugt mit schicken Lichteffekten und schön umgesetzten Schauplätzen und der orchestrale Soundtrack trägt ein Übriges zur tadellosen Atmosphäre bei. Tauchen Sie also in die wunderbare Welt Mittelerdes ein!

Installation

Installieren Sie **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ starten Sie das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\HerrderRinge" auf der CD oder DVD manuell. Bitte beachten Sie, dass Updates, Add-ons, Mods (auch von offiziellen Websites) mit dieser Version möglicherweise nicht kompatibel sind und Probleme verursachen.



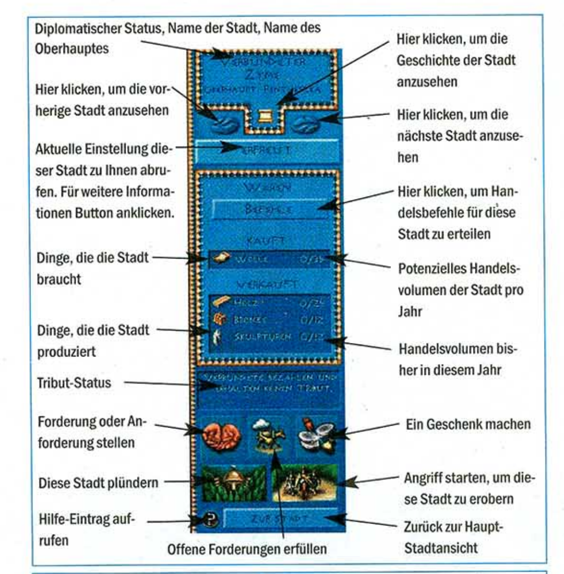
ZAUBERHAFT Mit Großmeister Gandalf in die Schlacht.

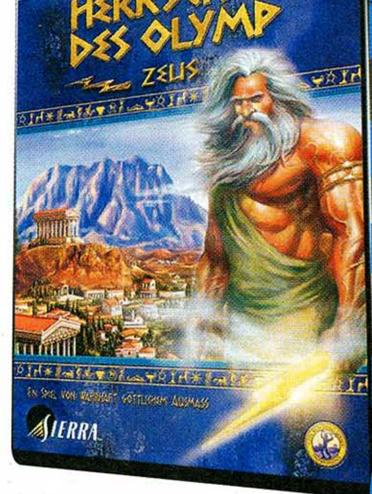
SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf der CD oder DVD im Verzeichnis „\Vollversion\HerrderRinge".

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Seitlich nach links
D	Seitlich nach rechts
Leer	Springen (Frodo), Treten (Gandalf)
Shift Links	Schleichen
E/Enter	Benutzen
Linke Maustaste	Schießen 1
Rechte Maustaste	Schießen 2
R	Ring
Strg Links	Abwehren
Esc	Menü
P	Quest-/Kartenbildschirm

Herrscher des Olymp: Zeus





Einfach göttlich: **In Herrscher des Olymp: Zeus** schlüpfen Sie in die Haut des antiken Obergottes und lösen in bester Aufbau-Strategie-Manier entweder in sieben Kampagnen die Probleme Ihrer Untertanen oder lassen in einem von drei Endlosmodi Ihre Siedlung zur Traummetropole anwachsen. Jedes Abenteuer spielt in einer individuellen historischen Stadt und basiert auf einer griechischen Sage. Der Clou sind die vielen kleinen Sub-Quests und die launischen griechischen Götter und Monster, die vor den Augen des Spielers agieren und Fehden austragen.

Installation

Am einfachsten installieren Sie **Herrscher des Olymp: Zeus** von der Menü-Oberfläche der PC-Games-CD oder –DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\Herrscher des Olymp: Zeus" auf der CD oder DVD manuell starten. Bitte beachten Sie, dass Updates, Add-ons, Mods etc. (auch von offiziellen Websites) mit dieser Version möglicherweise nicht kompatibel sind und Probleme verursachen.

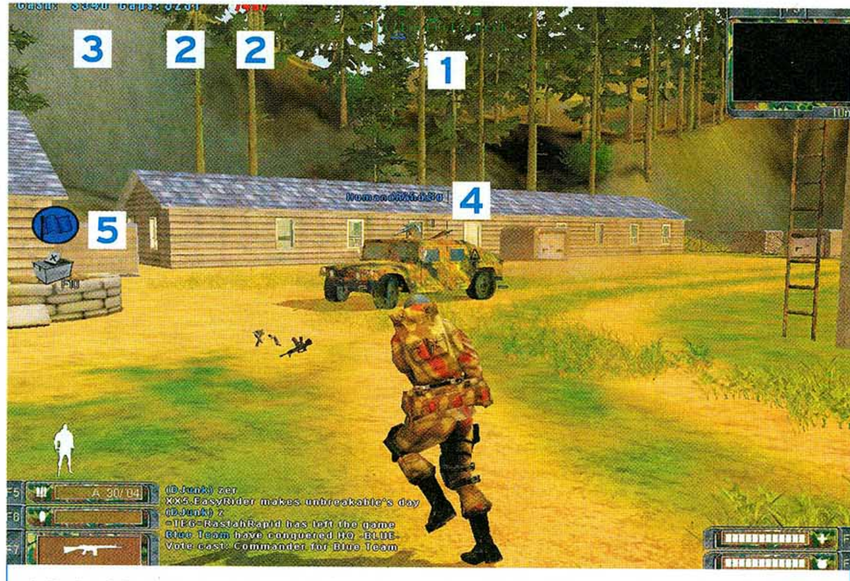
SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch mit vielen Tipps finden Sie auf der CD oder DVD im Verzeichnis „\Vollversion\Herrscher des Olymp: Zeus".

Taste	Aktion
Leer	Wechsel Ansicht (Spezial/Normal)
Tab	Übersichtskarte
2x Tab	Informationsbereich

Söldner-Demo Tutorial

Noch nie Battlefield und Co. gespielt? Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich im komplexen Konfigurations-Dschungel von Söldner zurechtfinden - **und das Schritt für Schritt.**



1. Radar: Grün: Heimbasis; Rot: Gegnerbasis; Blau: Teamkameraden
2. Team-/Gegner-Punkte: Der Punktestand sinkt, wenn Gegner die Flagge erobert oder einen Abschuss schafft. Wer keine Punkte mehr hat, verliert.
3. Kontostand: Für erledigte Gegner und eroberte Flaggen erhalten Sie Geld.
4. Teamkamerad: Über Teamkollegen wird der Name angezeigt.
5. Flaggensymbol: Beim Erobern der Flagge wechselt dieses Symbol seine Farbe. Wenn zum Beispiel Team Rot die Fahne erobert hat, wird dieses Zeichen rot.

Schritt 1:

Optionen:
Standardmäßig sind die Grafikoptionen sehr niedrig eingestellt. Passen Sie daher zunächst die Optik an Ihren Rechner an. Wichtig ist zudem, dass Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Achtung: Anders als in vielen anderen Spielen ist die Chat-Funktion in **Söldner** von essenzieller Bedeutung.



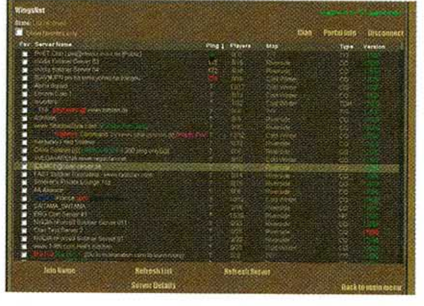
Schritt 2:

Online spielen:
Bevor Sie im Internet spielen können, müssen Sie einen persönlichen Zugang erstellen. Geben Sie dazu einfach einen beliebigen Benutzernamen sowie Ihr Passwort (zweimal) ein und klicken Sie auf „Konto erstellen". Es empfiehlt sich, die Option „Zugangsdaten speichern" auszuwählen, damit Sie sich nicht bei jedem Spielstart neu anmelden müssen.



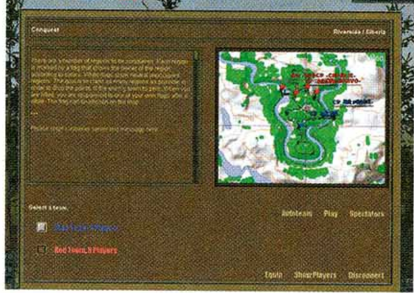
Schritt 3:

Serverliste:
Nach wenigen Sekunden ist die Serverliste geladen. Achten Sie bei der Auswahl eines Servers vor allem auf den Wert in der Spalte „Ping". Dabei gilt: Je niedriger die Zahl, desto besser. Generell sind Pingzeiten bis ungefähr 150 akzeptabel. Nachdem Sie sich für einen Server entschieden haben, drücken Sie auf „Beitreten".



Schritt 4:

Teamauswahl:
Nachdem die Karte geladen ist, gelangen Sie zum Teamauswahlbildschirm. Falls die Mannschaften ausgeglichen sind, bleibt es ganz Ihnen überlassen, für welche Sie sich entscheiden. Andernfalls sollten Sie immer das zahlenmäßig unterlegene Team auswählen. Zum nächsten Schritt kommen Sie über den Button „Equip".



Server-Erstellen leicht gemacht

Auf unserer DVD finden Sie außer der Client-Version auch eine Fassung für dedizierte Server. Der Start eines Servers geht leicht von der Hand: Extrahieren Sie das Zip-Archiv in ein beliebiges Verzeichnis. Mit den beiden Bat-Dateien in diesem Ordner können Sie nun wahlweise einen LAN- oder einen Internet-Server starten.

Die Hardware-Anforderungen

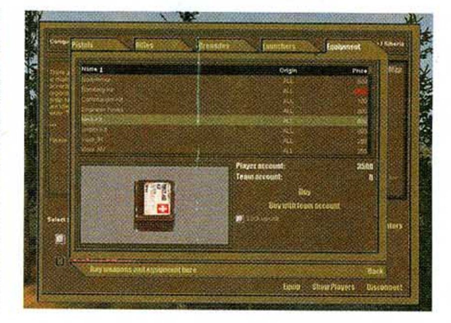
Die vorliegende Beta-Demo-Software ist nicht komplett optimiert. Deshalb entsprechen die aufgelisteten System-Anforderungen unter Umständen nicht den finalen Anforderungen, die das Spiel an Ihr System stellen wird.

Die minimale Hardware-Konfiguration laut Hersteller:

- 1,4-GHz-Pentium-3 oder kompatible CPU
- DirectX-9.0-kompatible 3D-Grafikkarte mit 32 MByte Speicher
- 256 MByte RAM
- 500 MByte freier Festplattenplatz (zusätzlicher Speicher wird während des Spiels benötigt) Internetverbindung
- DirectX-9.0-Soundkarte sowie Lautsprecher oder Kopfhörer
- Die folgenden Betriebssysteme werden unterstützt: Windows 98, Windows Me, Windows XP und Windows 2000.

Schritt 5:

Ausrüstung:
Auf den meisten Servern fehlt es zu Beginn noch an Geld, um Kits mit Spezialgegenständen zu kaufen, durch die Sie beispielsweise zu Sanitätern, Sprengmeistern oder Ingenieuren werden. Zu Beginn empfehlen sich ein Sturmgewehr (etwa AK-47), eine Rüstung (Body Armor) sowie eine oder zwei Handgranaten. Drücken Sie dann im Kaufbildschirm auf „Done" und anschließend auf „Play" – los geht's.



So wird Söldner gesteuert

Wer in **Söldner** bestehen möchte, ist gut beraten, die wesentlichen Tastaturbefehle aus dem Effeff zu beherrschen. Dank dieser Übersicht haben Sie die Kommandos immer griffbereit und können auch im Gefecht bequem „spicken".

Zu Fuß:

Taste	Aktion
	Links seitlich
	Rechts seitlich
Esc	Vorwärts bewegen
	Rückwärts bewegen
Enter	Benutzen
1	Messer
2	Pistole
3	MP/Gewehr/MG
4	Granate
5	Spezialausrüstung
	Waffe abfeuern, Spezialausrüstung nutzen
	Alternativer Feuermodus
Mausrad:	Wechsel zwischen den Waffen/ Entfernungssensitivität festlegen/ Zeitauslöser-Einstellungen des Explosions-Kits
	Scharfschützengewehr/Fernglas
	Nachladen
Druck	Wechsel des Waffen- oder Objektmodus
Shift	Gegenstand/Waffe wegwerfen
Shift	Schleichen
Strg	Umschalten Stehen -> Knien -> Kriechen
Leer	Umschalten Kriechen -> Knien -> Stehen -> Springen/Auftauchen
↓Bild	Konsole
Tab	Team-Chat
Einfg	Team-Kommandos und Gesten
Alt	Fernglas
↑Bild	Kamerawechsel
Tab	Team-Status anzeigen
	Infrarot-Nachtsichtgerät ein/aus
	Nachtsichtglas ein/aus

Commander-Modus:

	Bildschirmausschnitt bewegen
Mausrad	Zoomen
	Bots auswählen

Fahrzeuge:

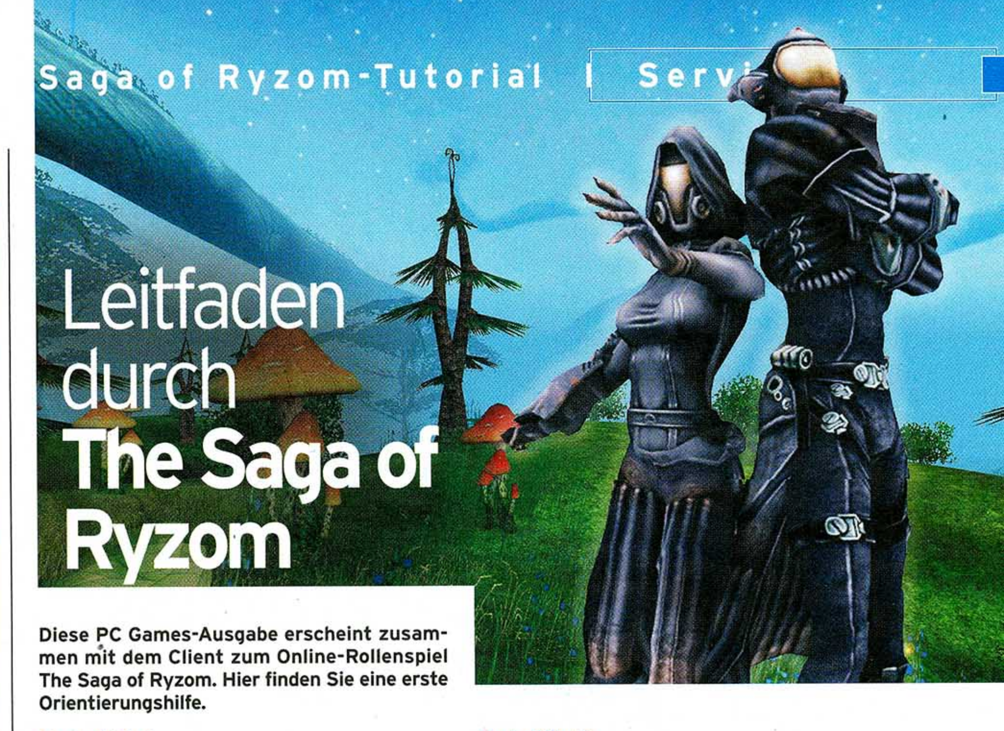
Esc	Beschleunigen
	Abbremsen
	Seitlich links fahren
	Seitlich rechts fahren
Leer	Fahrzeug abschließen
Mausbewegung	Lenkrad

Fahrzeuge mit Drehturmgeschütz:

Esc	Beschleunigen
	Abbremsen
	Links drehen
	Rechts drehen
Mausbewegung	Geschützturm drehen/Geschütz heben und senken
1 2 3 4	Waffenbänke

Helikopter:

Enter	Ein- oder aussteigen
Esc	Steigen
	Sinken
	Nach links schwenken
	Nach rechts schwenken
Leer	Gegenwärtige Flughöhe halten
Strg	Steuerknüppel zentrieren
	Mit der primären Waffe feuern
	Umschauen
↑Bild	Kamera auf Cockpitsicht umschalten
Zurück	Sitzplatz wechseln
Shift	Last aufnehmen oder loslassen
Leer	Helikopter abschließen



Leitfaden durch **The Saga of Ryzom**

Diese PC Games-Ausgabe erscheint zusammen mit dem Client zum Online-Rollenspiel The Saga of Ryzom. Hier finden Sie eine erste Orientierungshilfe.

Schritt 1

Installationshinweise

Installieren Sie **The Saga of Ryzom**. Der Client befindet sich auf der beigefügten DVD. Anschließend müssen Sie sich auf der Herstellerseite www.ryzom.com registrieren. Klicken Sie dazu auf „Beta Sign-Up" in der oberen Menüleiste. Füllen Sie anschließend das Anmeldeformular aus. Darin befindet sich ein Feld namens „Key Activation Code", Ihr PC-Games-Passwort hierfür lautet: MES01. Nachdem Sie alle Felder ausgefüllt haben, können Sie dem Beta-Test von **The Saga of Ryzom** beitreten.

Schritt 2

Einen Charakter erstellen

Nach dem Einloggen ins Spiel finden Sie sich im „Character Selection"-Bildschirm wieder. In den fünf Feldern links lassen sich Spielcharaktere erstellen. Klicken Sie dazu einen Slot und anschließend „Create New" am rechten Bildschirmrand an. Über die Schaltflächen bestimmen Sie das Erscheinungsbild Ihrer Figur, das letzte Feld, „Actions", legt Fähigkeiten fest. Die Auswahl funktioniert über so genannte „Action Packs": Mit den Schiebereglern am oberen Bildschirmrand setzen Sie Schwerpunkte auf Kampf, Magie, Rohstoffabbau („Forage") oder Handwerk („Craft"). Wer sich auf den Nahkampf spezialisieren möchte, stellt beispielsweise alles auf „Fight", doch es ist auch möglich, die Fertigkeiten zu vermischen. Ein Klick auf „Finish" rechts unten schließt die Charaktergenerierung ab.

Schritt 3

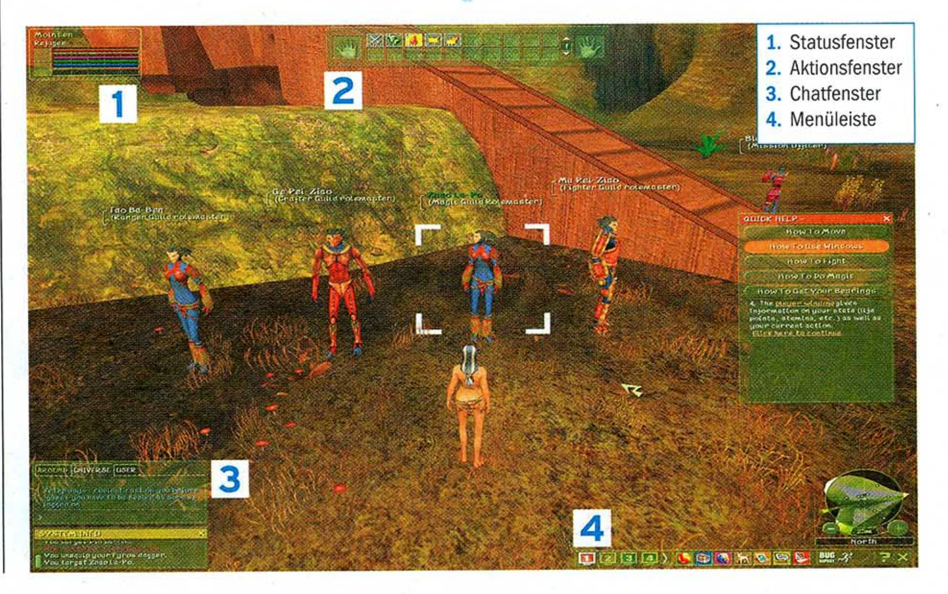
Die Steuerung

Über die Cursortasten bewegen Sie Ihren Charakter vorwärts. Bei gedrückter STRG-Taste vollführen Sie Ausweichmanöver nach links und rechts. Mit Linksklick wählen Sie NPCs oder Gegner aus, als Hotkey hierfür dient die Leertaste. Das Statusfenster (1) informiert über Lebensenergie, Ausdauer und Mana. Das Aktionsfenster (2) dient zum Anwählen von Fähigkeiten und zum Kämpfen. Übers Chatfenster (3) können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten. Die Menüleiste (4) öffnet eine Übersicht der Fähigkeiten, das Inventar oder das Optionsmenü.

Schritt 4

Der erste Kampf

Gleich am Anfang steht ein NPC, bei dem Sie erste Quests erhalten. Laufen Sie anschließend nach Osten und über den kleinen Hügel. Baldtreffen Sie Gegner: Satiated Yubos. Führen Sie einen Rechtsklick darauf aus und wählen Sie „attack" – Ihre Spielfigur wird angreifen. Falls Sie ein Kämpfer sind, wählen Sie über die Menüleiste (4) „Increase Damage" aus, um Ihre Schlagkraft zu erhöhen. Nach dem Kampf bewirkt ein Doppelklick auf den Gegner, dass Sie die Beute aufsammeln. Wenn Sie genügend Fähigkeitspunkte erkämpft haben, lassen sich diese in der Stadt bei vier Trainern gegen Fertigkeiten eintauschen. Sagen Sie dem Quest-NPC außerdem, dass Sie Ihren ersten Yubo erledigt haben. Viel Spaß beim Hochzüchten Ihres Helden!



1. Statusfenster
2. Aktionsfenster
3. Chatfenster
4. Menüleiste

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Wie jeder andere Mensch mache auch ich alle paar Jahre Urlaub. Aber dieses Unterfangen ist in den heutigen Zeiten nicht mehr ganz einfach! Lernt aus meinen Fehlern.

Ich wollte auf Nummer sicher gehen und buchte eine Pauschalreise. Ich hätte mich vorher informieren sollen, dass „Pauschal" eine winzige Ortschaft in Anatolien ist und dass „Zweibettzimmer" nicht unbedingt ein Druckfehler im Katalog sein muss. Zudem war es mir trotz etlicher Versuche nicht möglich, dort meine Familie zu verkaufen. Aber während des Urlaubs in Deutschland zu bleiben, ist auch nicht immer eine gute Lösung, vor allem nicht, wenn in der Speisekarte des Hotels eine Bauernpfanne angeboten wird. Und in der Tat schmeckte das Fleisch wie ein Gummistiefel und ich fand auch ein Stück einer Agrar-Schirmmütze. Froh darüber, dass ich nicht den „Überraschungsteller" gewählt hatte, plante ich Überlebensstrategien für die nächsten Ferien – weit, weit ab von meiner Bank und den Finanzamt. Urlaub in tropischen Gefilden ist jedoch auch nicht unbedingt eine gute Lösung. An die merkwürdigen Katzenschreie aus der Küche kann man sich ja noch gewöhnen. Und auch daran, dass die Kinder am Strand statt Muscheln Spritzen sammeln. Aber das Wasser wird einem erst einmal bis zum Hals stehen – nein, nicht wegen des Monsuns, sondern beim ersten Besuch des kontoführenden Kreditinstituts nach der Rückkehr. Und was habe ich daraus gelernt? Ich bin zu alt für Urlaub, mein Konto ist zu alt für Urlaub und meine Steuererklärung auch.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

DAMENHAFT

Hallo Leute am anderen Ende,

es handelt sich um eine Frage, die eigentlich nichts mit eurem Heft zu tun hat. Ich war am Wochenende in München und habe da ein Mädel kennen gelernt. Ihr Name war Ines und sie wohnt in Denkendorf. Sie hat mir auch noch erzählt, dass sie für euer Heft arbeitet. Aber dann hab ich sie leider aus den Augen verloren. Vielleicht weiß ja einer bei Ihnen, wer gemeint ist, und kann der Dame meine E-Mail-Adresse geben. Ich bedanke mich schon mal im Voraus für die Mühe und denke, dass es auch im Interesse der Dame wäre, wenn wir in Kontakt kommen würden.

TIMO MARKERT

Oha – dein Ego küsst ja bereits dem Größenwahn die Füße. Jetzt aber mal im Ernst: Wenn der „Dame" an einem Kontakt mit dir gelegen wäre, hätte sie dir sicher eine Möglichkeit gegeben, sie zu erreichen. Hier im Haus ist eine „Ines" nicht bekannt und keiner von uns wohnt in Denkendorf. Wahrscheinlich hat sie dein herb-männlicher Charme aber nur so arg verwirrt, dass sie einige Dinge etwas durcheinander gebracht hat. Sie wird sich ganz sicher bei dir melden, sobald sie wieder klar denken kann.

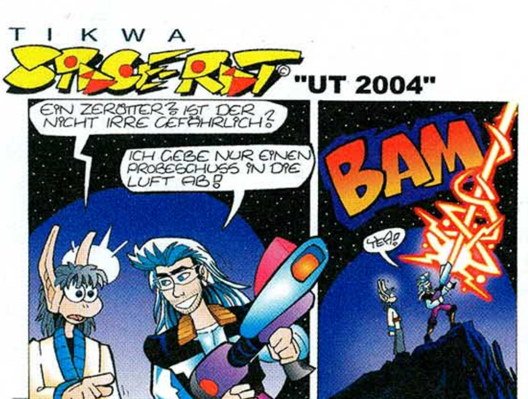
FEHLER DES MONATS

Hallo PC-Games-Team!

Auf Seite 93 eures Heftes verzieht Rüdiger Steidle bei seiner Meinung zwar sein hübsches Gesicht, aber sein Name steht nicht dabei, „Redakteursname" trifft wohl nicht ganz zu! Das war doch der Fehler, oder?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: RAFFAEL KÉMÉNCZY

Den Namen von Rüdi und die Bezeichnung „hübsches Gesicht" lese ich nun zum ersten Mal in einem direkten Zusammenhang. Meinen wir wirklich denselben Rüdi? Okay – er sieht nicht ganz so schlimm aus wie ich, aber ihm deswegen gleich einen Heiratsantrag zu machen, finde ich etwas übertrieben. Seit er deinen Brief gelesen hat, steht er die ganze Zeit vor dem Spiegel und murmelt „Leser finden mich hübsch", was auf der Herrentoilette oft für mächtig Verwirrung sorgt. Um den „Fehler des Monats" handelt es sich hierbei übrigens nicht, da haben schlichtweg der zuständige Redakteur und die zuständige Lektorin gepennt. Ich bitte um Entschuldigung. Aber nur, wer nichts arbeitet, macht keine Fehler! Ich könnte mich allerdings auch damit herausreden, dass es sich hierbei um das Äquivalent zum „Alan Smithee" der Filmbranche handelt. Würde mir das jemand glauben? Eigentlich sollte man für das Entdecken derartiger Fehler ein Abendessen mit der verantwortlichen Lektorin ausloben, was ich hiermit auch tue. Wie ihr sie allerdings gegen ihren Willen aus ihrem Büro locken wollt, bleibt eurer Fantasie überlassen – ich kann mich ja nicht um alles kümmern. Auf Wunsch und gegen Unkostenerstattung bekommt ihr von mir auch Fotos unserer Lektorinnen (FSK 6). Allerdings muss ich an dieser Stelle auch darauf hinweisen, dass in unserem Lektorat auch Thomas (!) arbeitet – der Einzige, der bei Nachfrage nichts gegen ein Abendessen einzuwenden hatte und der auch immer sehr hungrig dreinschaut. Thomas bevorzugt italienische Küche, lange Wanderungen im Mondschein und teilt meine Abneigung gegen Rasierapparate. Im Herzblatthubschauber will er aber ganz vorne sitzen!





WWW.SPACE-RAT.DE

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats



Unter die Rubrik „absolut unverständliche, nichts sagende Gesten" fällt der Screenshot, den mir Dennis schickte. Ich hab jedoch so eine Ahnung, dass Dennis von seinen Computergegnern nicht ernst genommen wird. Fragt mich bitte nicht, wie ich darauf komme. Intuition! Wer auch abgefahrene Bilder von sich, aus Spielen, von seinen Haustieren oder wasweißich hat, möge sie mir schicken, um reich und berühmt zu werden.

FEHLER DES MONATS RELOAD

Gude Rainer,

habe soeben den Fehler des Monats in der aktuellen Ausgabe 05/2004 gefunden. Er befindet sich auf Seite 14 im Artikel zu ***Starship Troopers****. Dort heißt es: „Die Story orientiert ICH ..." Es muss natürlich „orientiert sich" heißen. Somit ist der Fehler entlarvt und du musst mir den Inhalt deines Schreibtisches zukommen lassen!*

DANKE SCHON EINMAL IM VORAUS: VALENTIN HOVANCSAK

Wie schön, dass es auch Leser gibt, die einen Satz zu Ende lesen und durchaus in der Lage und willens sind, die einzelnen Wörter in einen kausalen Zusammenhang zu bringen. Gratuliere, du hast den Fehler des Monats gefunden, den wir in jeder Ausgabe absichtlich für euch verstecken. Schade für dich, dass du das haben wolltest, was sich IN meinem Schreibtisch befindet. AUF meinem Schreibtisch wäre die Ausbeute diesmal ergiebiger gewesen. Das Päckchen Tempo, die beiden (uralten?) Smint, ein Pappumschlag unbekannter Herkunft und mit unbekanntem Inhalt, eine Staubmaus und ein paar uralte Spiele sind aber bereits an dich unterwegs. Wer jemals versucht hat, eine Staubmaus so zu verpacken, dass sie nicht zerdrückt wird, dürfte zu würdigen wissen, was ich alles für euch tue!

LOCH IM BAUCH

Hi Rossi!

Was ich schon immer von dir wissen wollte: Welche Probleme (sei es mit dem PC oder gar beim Sex) frustrieren dich am meisten? Wann hast du damit angefangen, Zigaretten zu konsumieren? Kann es sein, dass du als Kind von deinen Freunden schlecht behandelt worden und deswegen jetzt so zynisch und sarkastisch bist?

MFG VON CHRISTOPH AUS DEM SCHÖNEN WIEN

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?

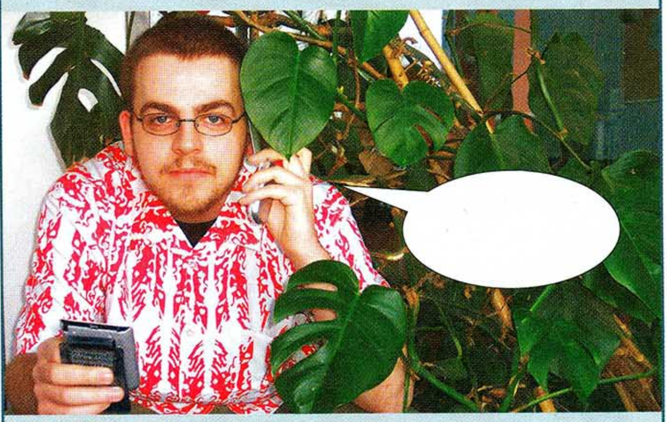


SPAM – NEIN DANKE! Oleg Yavorsky aus dem STALKER-Team greift angesichts zugemüllter Postfächer zu drastischen Maßnahmen

Was wie eine Szene aus Hitchcocks Vögel anmutet, ist für STALKER-Pressesprecher Oleg Yavorsky die einzige Möglichkeit, sich vor lästigen Spam-Mail-Brieftauben zu schützen – meint zumindest PC-Games-Leser Lutz Schacher. Sein Schnappschuss-Vorschlag bringt ihm ein Spielepaket ein, das garantiert nicht mit Spam-Tauben, sondern ordnungsgemäß vom Paketdienst auf vier Rädern geliefert wird. Derselbe Preis winkt auch im kommenden Monat einem PC-Games-Leser – also nichts wie mitgetextet!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. Mai 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DSCHUNGEL-SHOW David Bergmann testet das Jack-Carver-Gedächtnis-Outfit – modisch nicht unbedingt der letzte Schrei.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Umstrittene Savepoints

*Ich persönlich bin kein großer Fan von Quicksave-Spielen. Der Spielspaß liegt doch hauptsächlich darin, komplexe Herausforderungen zu meistern, und das geht nur, wenn man nicht alle paar Sekunden die Quicksave-Taste drückt. Sicherlich ist es manchmal frustrierend, eine bestimmte Szene öfters zu spielen. Dafür ist dann aber das Glücksgefühl, eine bestimmte Stelle oder einen Level geschafft zu haben, umso größer. Ein anderer Vorteil besteht darin, dass die Spielzeit erheblich erhöht wird, sodass man einfach mehr für sein Geld bekommt. Eine Autosave-Funktion, mehrmals im Level fair angebracht (wie eben bei **Far Cry**), empfinde ich als beste Lösung.*

ANDREAS

Auch ich gehöre zu den strikten Befürworten des Schnellspeicherns und bin der Meinung, dass Speicherpunkte den Spielablauf nur künstlich verzögern. Da die Actionspiele sowieso dem Trend unterliegen, eine immer kürzere Spielzeit zu bieten, ist der Speicherpukt ein probates Mittel, um ein Spiel zu verlängern. Das Argument, dass durch Speicherpunkte die Motivation zur Wiederspielbarkeit gesteigert wird oder dass man Dinge entdeckt, die man sonst übersehen hätte, klingt für mich doch reichlich nach Ausrede.

GUIDO ORDOWSKI

Streitfall Siedler 5

*Ich bin **Siedler**-Fan der ersten Stunde und habe auch alle Teile gespielt. Ich finde den neuen, realistischen Ansatz von Blue Byte gut. Die Grafik sieht einfach nur klasse aus. Skeptisch bin ich, was das Kampfsystem betrifft. Ich denke, es ist notwendig, die Kämpfe auf kleine Gruppen zu beschränken, da die Massenarmeen von **Siedler 3** und **4** meiner Meinung nach einfach nur grausam waren. Dass das Wegesystem aus Teil 2 nicht wieder eingeführt wurde, finde ich sehr schade, denn darauf hatte ich ein wenig gehofft.*

DENNIS KRISCHOK

*Meiner Meinung nach hat dieses **Siedler 5** nur noch dem Namen nach etwas mit den alten Siedlern zu tun. Schöne Grafik, keine Frage. Aber der Wunsch von Ubisoft, die **Siedler** international besser vermarkten zu können, hat dazu geführt, dass es jetzt eher aussieht wie **Black & White**. **Die Siedler** sind erwachsener geworden, sind dadurch aber keine **Siedler** mehr.*

LALLE

*Die Grafik ist sehr schön – nur nicht passend für **Die Siedler**. Die bisherigen Bilder erinnern mich eher an **Spellforce** und die Gebäude an **Anno**. Ich kann mir nicht vorstellen, dass in diesem Spiel DAS **Siedler**-Feeling aufkommt wie in den vergangenen Teilen.*

MICHAEL BOGENRIEDER

*Ich bin schon seit **Die Siedler 2** ein großer Fan der Serie und habe mir jeden Teil gekauft. Als ich zum ersten Mal **Die Siedler 5** sah, bekam ich natürlich erst einen Schock, da ich ja die Knuddelgrafik gewohnt war. Aber für mich stellt es kein Problem dar, mich auf den Grafikstil umzustellen. Auch konnte man auf den Bildern kein großes Gewusel sehen, was ja das Markenzeichen der Vorgänger war. Wenn die Entwickler ihr Versprechen halten und das Spielprinzip beibehalten, dann wird **Die Siedler 5** genauso ein tolles Spiel wie seine Vorgänger.*

JULIAN KUPSCH

*Als ich den Bericht über **Siedler 5** in der letzten PC-Games-Ausgabe gelesen habe, traute ich meinen Augen kaum. Was ist aus den wuseligen kleinen Männchen geworden? Richtig gut aussehende, kleine Krieger, Bauarbeiter und Jäger! Hut ab vor so viel Mut, dass die Programmierer grafisch einen neuen Weg einschlagen und somit eventuell die große **Siedler**-Gemeinde verärgern könnten. Mir persönlich gefällt das Spiel sowohl grafisch als auch inhaltlich. Ich war nie ein großer **Siedler**-Fan, aber der fünfte Teil könnte Platz in meinen Spielregal finden.*

ANDRÉ HANSEN

Nach oben offen?

*Als ich den Test zu **Far Cry (dt.)** gelesen hatte, war ich erstaunt über die von Ihnen beschriebene Genialität des Spiels. Als ich mir dann das Testcenter ansah, musste ich feststellen, dass es „nur" eine Wertung von 92 Punkten bekommen hatte. Ich frage mich, ob die „92" eine Art Redaktionsgrenze ist. Denn seit ich die PC Games lese, ist noch kein Spiel über 92 Punkte hinausgekommen. Beispiele sind unter anderem **Warcraft 3**, **NBA Live 03**, **UT 2004 (dt.)** usw. Warum nie mehr als 92 Punkte?*

NIKI KIENNEN

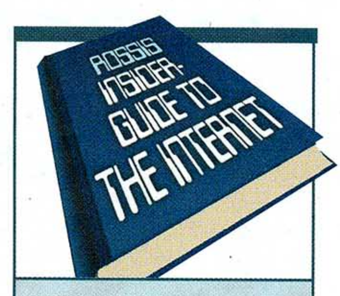
Selbstverständlich sind auch Wertungen jenseits der 92 Punkte möglich. Doch selbst die besten Titel eines Genres weisen durchaus Schwächen auf, die wir mit Abschlägen berücksichtigen. Beispielsweise stoßen Schwierigkeitsgrad und Speichersystem von **Far Cry (dt.)** durchaus auf Kritik. Die Entwickler haben sich dieser Probleme jedoch bereits in Form von Patches angenommen.

Gothic 3

*An welche E-Mail-Adresse kann ich mich wenden, wenn ich direkt an das Entwickler-Studio (Piranha Bytes) Ideen zum neuen **Gothic**-Teil schicken will?*

DENNIS HESSE

Alles zum Thema **Gothic** wird im offiziellen Forum diskutiert (da lesen und schreiben auch die Entwickler mit). Anregungen sind also dort am besten aufgehoben. Hier die Adresse: http://forum.jowood.de.



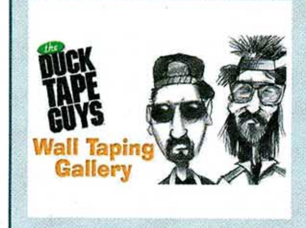
WWW.SUBMARINE.FREEHOSTING.NET
Langweilig? Nichts zu tun? Warum nicht ein wenig basteln? Wer der Meinung ist, Basteln sei was für Kinder und uncool, bastelt einfach nicht das Richtige. Wie wäre es mal mit einem U-Boot?



WWW.PURERSPASS.NET/LAY4/?PID=PRP-10120&DL=INSTALL&DC=1&
U-Boot fertig und immer noch langweilig? Dann saug dir ein paar lustige Filme aus dem Netz. Legal natürlich.



WWW.OCTANECREATIVE.COM/DUCTTAPE/WALLTAPINGS
Keinen Bock auf Filme? Wie wäre es mit „Wall Taping", dem neuesten Trend aus dem Land der begrenzten Unmöglichkeiten? Ein Sport für die ganze Familie, besonders für nölende Schwestern, Ehe- und sonstige Frauen, hyperaktive Kinder und bissige Hunde.



„MfG" heißt hoffentlich „mit freundlichen Grüßen"! Denn eine Mitfahrgelegenheit brauche ich keine – ich fahr selber. Da Leute wie du es dieser Firma ermöglichen, Leute wie mich zu bezahlen (ich nehm jetzt mal einfach an, dass du die PC Games gekauft und nicht im Laden geklaut hast), bin ich euch natürlich etwas schuldig und werde sogar solch blödsinnige Fragen beantworten. Was tut man nicht alles für Geld. Ich habe weder mit meinem PC noch beim Sex Probleme. Einen PC habe ich aber zumindest, doch der macht keine Probleme. Mit dem Rauchen habe ich, wie alle anderen, zu früh angefangen! Das passende Alter, um mit dem Rauchen anzufangen, ist 96 – merkt euch das, Kinder! Ich hatte eine wundervolle Kindheit und wurde von niemandem schlecht behandelt, außer von kleinlichen Krämerseelen, die mir damals keine Zigaretten verkaufen wollten. Könnte ich bitte einen neuen Leserbrief haben?

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Sauerteig	cs@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich
Leitender Redakteur
Dirk Gooding
Redaktion
David Bergmann, Christian Sauerteig, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware
Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 2004: 255.881

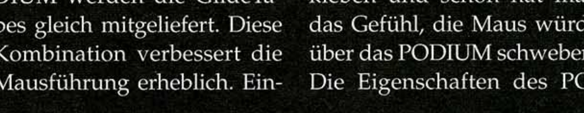
AWA Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN

Acclaim	103
Alternate	16, 17
Asus	67
Atari	133
AVM	21
Bemi	125
Bigben	111, 196
CDV	118
Codemasters	101
COMPUTEC MEDIA	88, 89, 130, 150, 189, 199, 201
Dell	8, 9
Deutsche Expert	81
Devolo	4
DTP	129
Eidos	13, 19
Electronic Arts	2, 114
Jöllenbeck	95
Koch Media	71
Lahoo	181
Nevrax SARL	74, 75
Okaysoft	139
Planetlan	134
SMS Online	173
Take 2	5
TDK Mediactive	83
T-Online	97
Vivendi	145

Ein echtes **Abo-Brett**

Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das beleuchtete Gamerpad **BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES** von Silverblue Lights (www.silverblue-lights.com und www.glidetapes.de).



Das PODIUM EDITION GLIDETAPES kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität. Das PODIUM wird durch den USB-Anschluss mit Strom versorgt. Neben der innovativen Beleuchtung in coolem Blau zeichnet sich das Pad vor allem durch seine unglaublichen Gleiteigenschaften und Kompatibilität zu optischen Mäusen aus.

Der ca. 1 kg schwere und 32 x 25,5 cm große Acrylglaskörper hat eine spezielle Soft-Grip-Unterseite, die das Verrutschen auf der Arbeitsfläche verhindert. Bei jedem PODIUM werden die GlideTapes gleich mitgeliefert. Diese Kombination verbessert die Mausführung erheblich. Einfach über die „Mausfüßchen" kleben und schon hat man das Gefühl, die Maus würde über das PODIUM schweben. Die Eigenschaften des PODIUM EDITION GLIDETAPES erfüllen somit jeden noch so hohen Anspruch, sowohl im Berufsalltag als auch in der „ProGamer-Szene".

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES (Art.-Nr. 002478)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

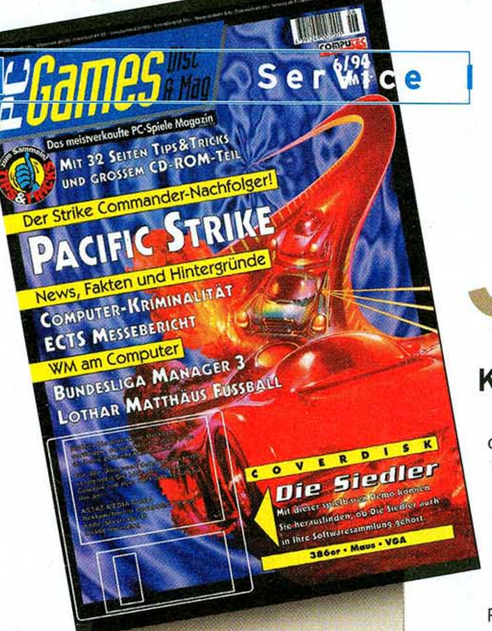
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 13



Juni 1994

Kurioses am Rande

Im „Superwahljahr" 1994 werben erstmals auch die großen deutschen Parteien mit Computerspielen um die Wählergunst. Technisch und spielerisch sind die Programme zwar nicht schlecht, doch die Werbebotschaften der Auftraggeber drängen sich etwas zu prominent ins Bild.

Was wurde eigentlich aus ... Attic?

Rollenspielern ist Attic vor allem durch PC-Umsetzungen der erfolgreichen deutschen Pen&Paper-Reihe **Das Schwarze Auge** im Gedächtnis geblieben. Teil 1 kämpft noch mit komplizierter Bedienung, Teil 3 mit angegrauter Optik, bei Teil 2 aber stimmt fast alles: Fantastische Atmosphäre, faire Quests, fesselnde Rundenkämpfe und ein großes Fantasy-Reich begeistern Genre-Liebhaber. Selbst in Amerika heimst die Reihe unter dem Namen **Realms of Arkania** Kritikerpreise ein. Danach wird es still um die Firma aus der Schwäbischen Alb. Aus dem letzten Projekt, LMK, zieht man sich zurück und Mitbegründer Guido Henkel siedelt nach Amerika über, um bei Interplay an **Planescape Torment** zu arbeiten. Was von LMK bleibt, erscheint dann schließlich 2002 als **Divine Divinity** bei CDV.





Test des Monats

Anno 2004 treten Die Siedler bereits zum fünften Mal an, jenes Genre zu erobern, das sie vor ziemlich genau zehn Jahren selbst begründet haben. Auch wenn die Wuselwichte von heute ihren pixeligen Urahnen kaum noch ähnlich sehen, ist die Verwandtschaft nicht zu leugnen. **Die Siedler**, das heißt damals wie heute: Dörfer planen, Warenkreisläufe zum Rotieren bringen und die Kerlchen bei der Arbeit beobachten. Das einzige Problem des Originals: Mangels einer echten Kampagne und Missionen, die diesen Namen auch verdienen, hält die hohe Motivation nicht lange vor. Das machen die bislang drei Nachfolger besser.



Hardwaretrends

Großes Thema auf der CeBIT 1994 sind Massenspeicher aller Art, darunter Exoten wie Magneto-Optische-Laufwerke. Populärster Vertreter dieser heute beinahe ausgestorbenen Gattung ist Sonys Minidisk. Auf die Urversion passen gerade mal 140 MByte. Das Laufwerk gibt's für rund 500 Euro, eine Disk für vergleichsweise günstige 15 Euro. Als Speichermedium für PCs setzen sich die kleinen Riesen nie durch und auch in der Musikbranche haben die Minidisks nie die Popularität von Audiokassetten oder heute CD-Rs erreicht.

Die Top-5-Tests

1. **Pacific Strike** | Origin
   Der **Strike Commander**-Ableger erreicht nicht die Genialität der Vorlage.
2. **Ravenloft** | Microprose
   Eines der letzten SSI-Rollenspiele glänzt mit einer dichten Gruselgeschichte.
3. **Megarace** | S. Toolworks
   Brilliert vor allem mit den von CD-ROM abgespulten Render-Strecken
4. **Myst** | Cyan
   Die Faszination der Render-Rätselei erschließt sich nicht jedem.
5. **Lothar Matthäus** | Ocean
   Nette und sehr umfangreiche Kickerei im Stil von **Sensible Soccer**

Am 02. Juni erscheint die PC Games 7/2004

VORSCHAU

Operation Flashpoint 2, Age of Empires 3, GTA San Andreas, Unreal 3: In Los Angeles werden die Most-Wanted-Stars von morgen enthüllt – und PC-Games-Leser können sicher sein, kein Highlight der Mega-Messe E3 zu verpassen.

TEST

Codename Panzers, Transportgigant und **Gangland** fordern Ihr ganzes taktisches Geschick. Spannend wird die Frage, wie das mit massig Vorschusslorbeeren bedachte **Söldner: Secret Wars** gegen die **Battlefield**-Serie abschneidet.

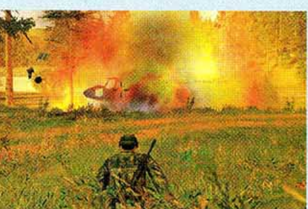
TIPPS

Das PC-Games-Team unterstützt **Battlefield**-Umsteiger mit Profi-Tricks zu **Söldner** und lotst Sie sicher durch die **Codename Panzers**-Kampagne. Wahre **Transportgiganten** freuen sich auf Insider-Tricks aus erster Hand, direkt vom Entwickler.

CD/DVD

Mehrere Kamerateams berichten direkt vom Messegelände – erleben Sie alle E3-Highlights, als wären Sie selbst live vor Ort. Auf der Rückseite der PC-Games-DVD packen wir für Sie eine erlesene Vollversion und neueste Demo-Versionen.






VORAB-INFOS AB 29. MAI AUF WWW.PCGAMES.DE!